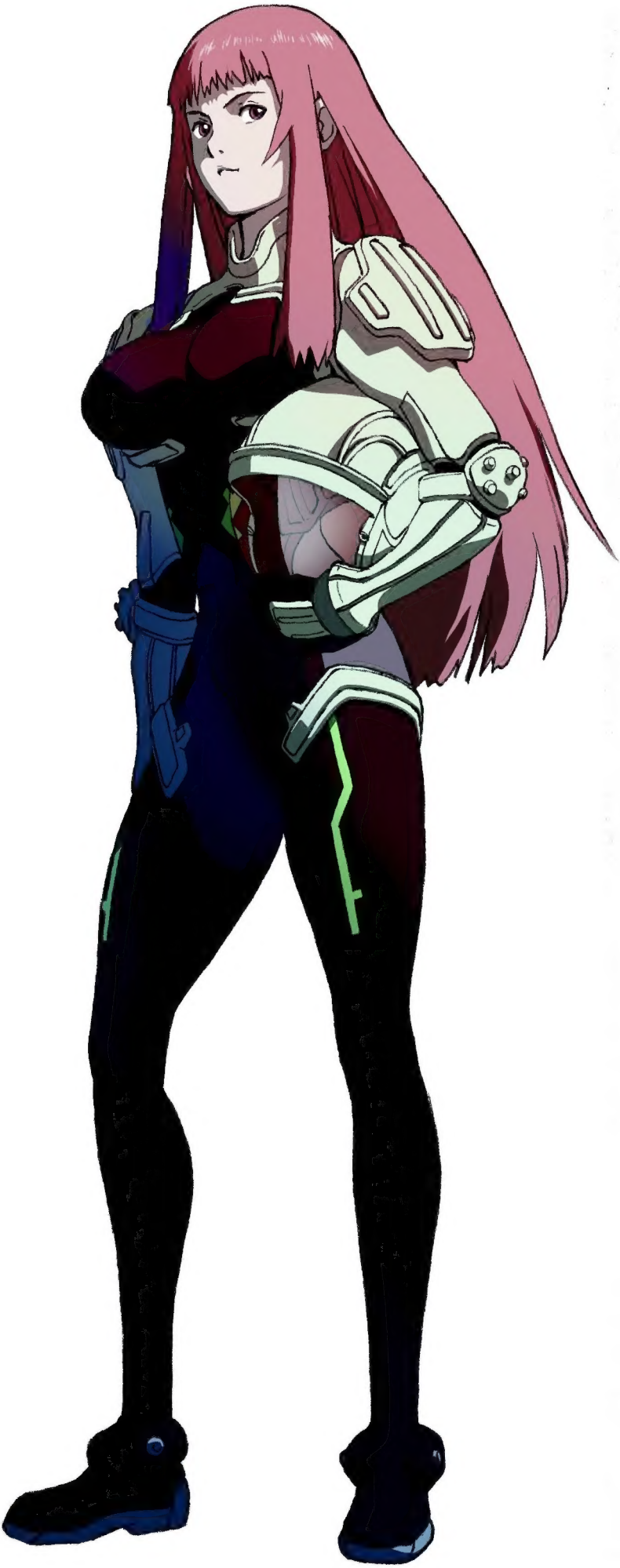


V I C V I P E R

Visual works of ANUBIS

ビジュアルワークス・オブ・アヌビス

小島秀夫プロデュース／村田周陽監督作品プレイステーション2専用ソフト
「ANUBIS ZONE OF THE ENDERS」2.13 ON SALE（発売：コナミ株式会社）

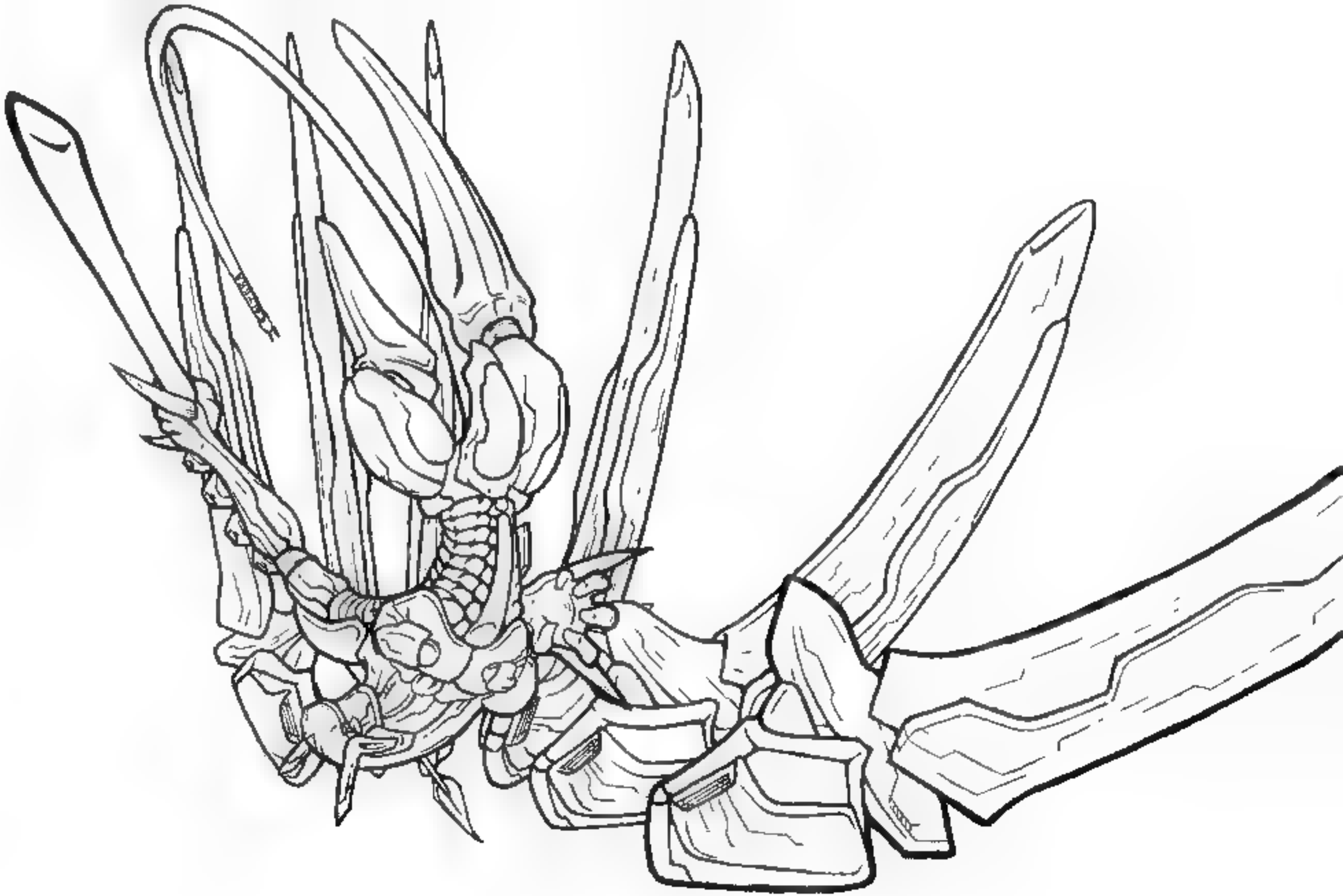
PS2用 SPECIAL DISC付!!
体験版×ムービー

完全解除！ネタバレ御免!!

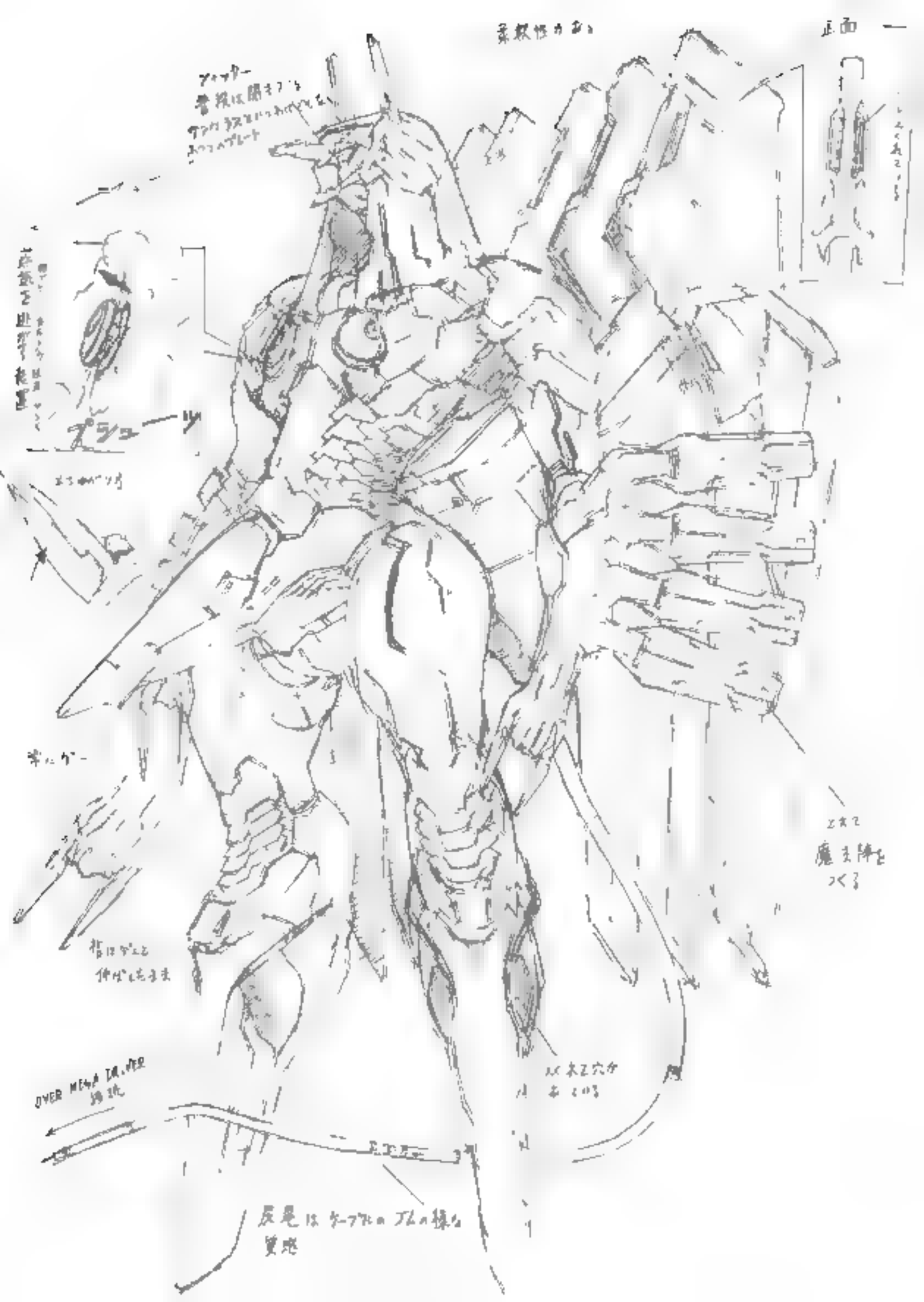
シナリオ完全解説、設定資料、フィルムストーリー、スタッフインタビュー、OFFICIAL ANUBIS GUIDE

Newtype

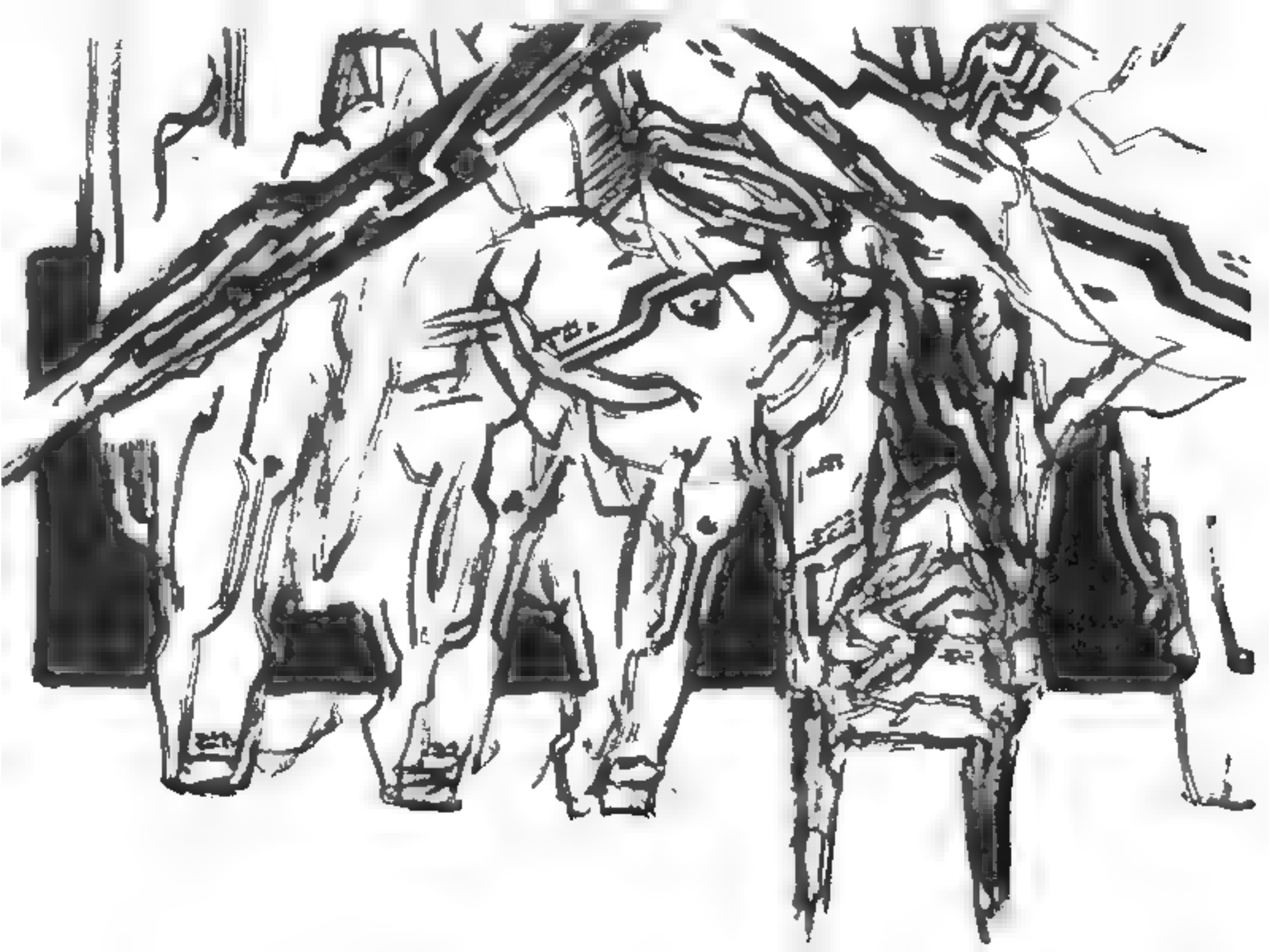
ZONE OF THE ENDERS

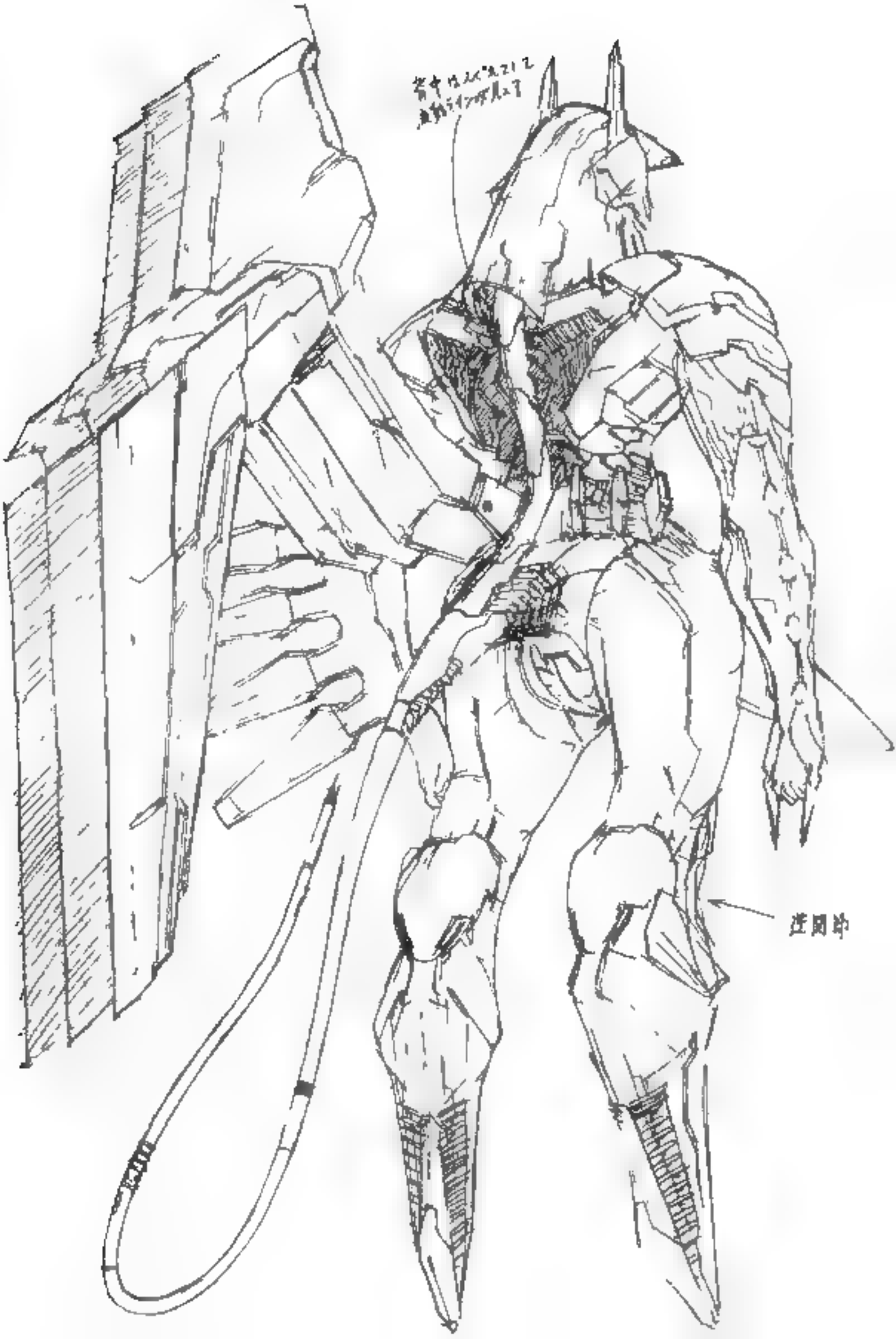


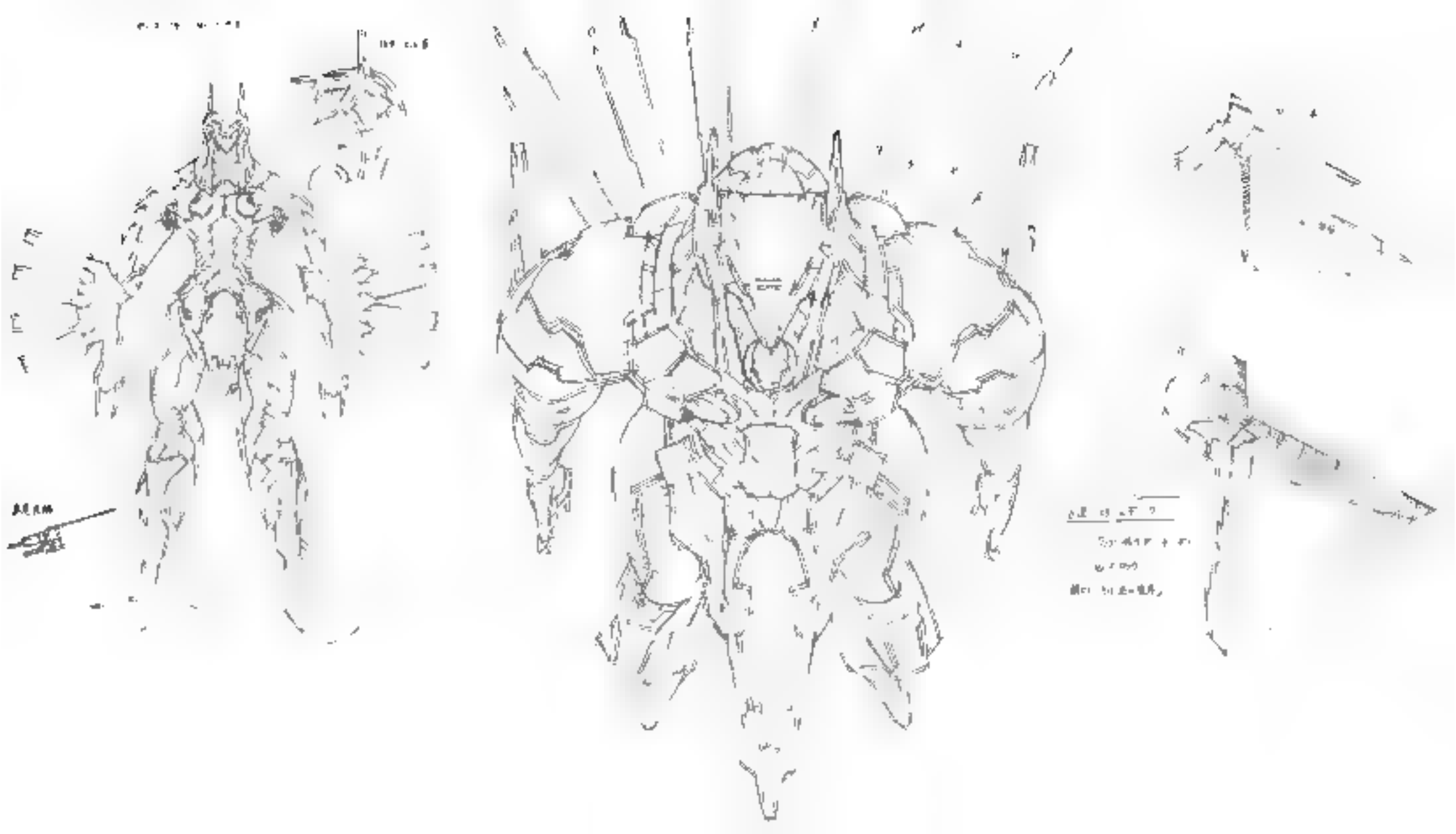
ANUBIS


正面
ブラシュ
魔法陣を
つくる
OVER MEGA TRAVER
通路

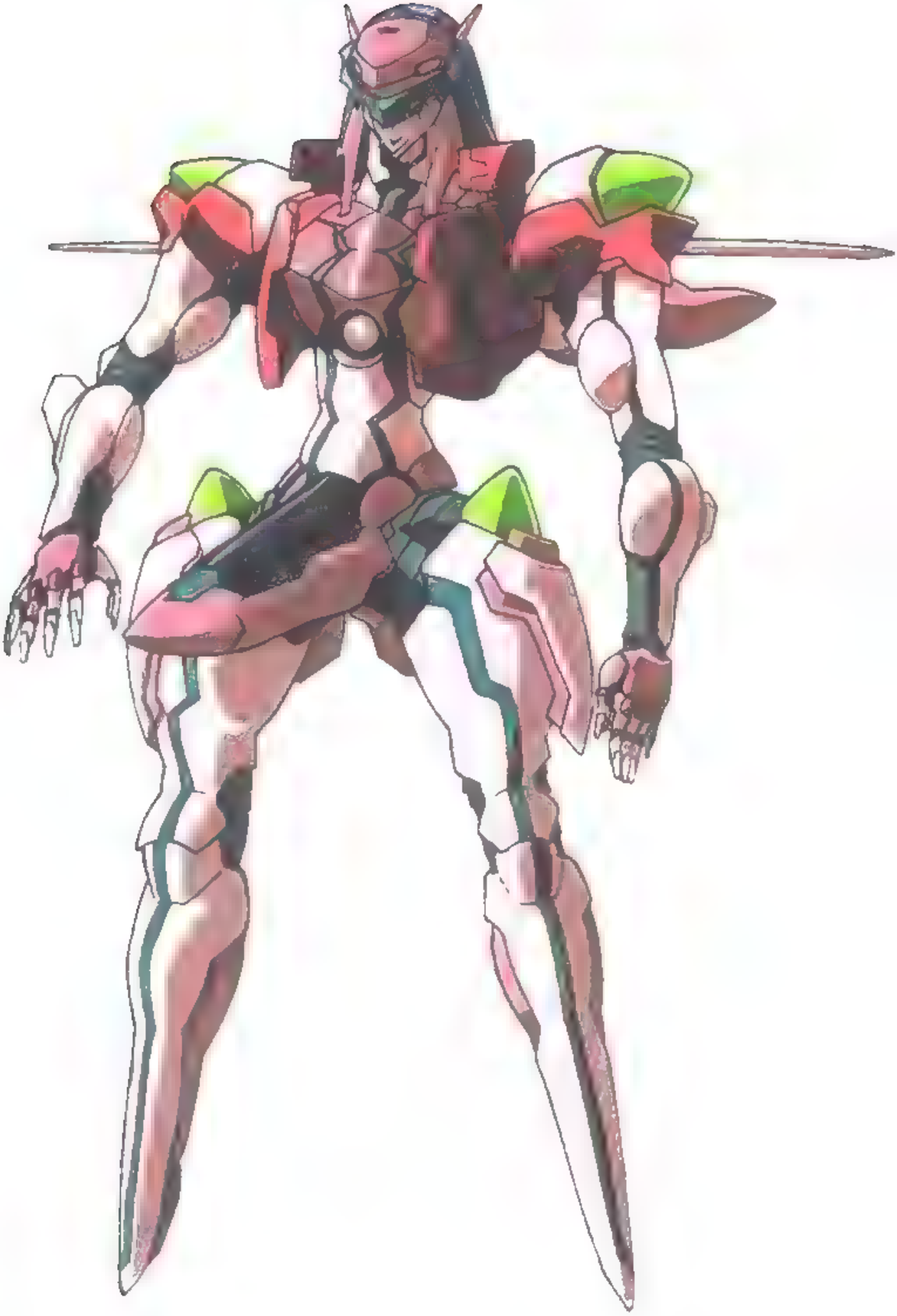
MARTIAN

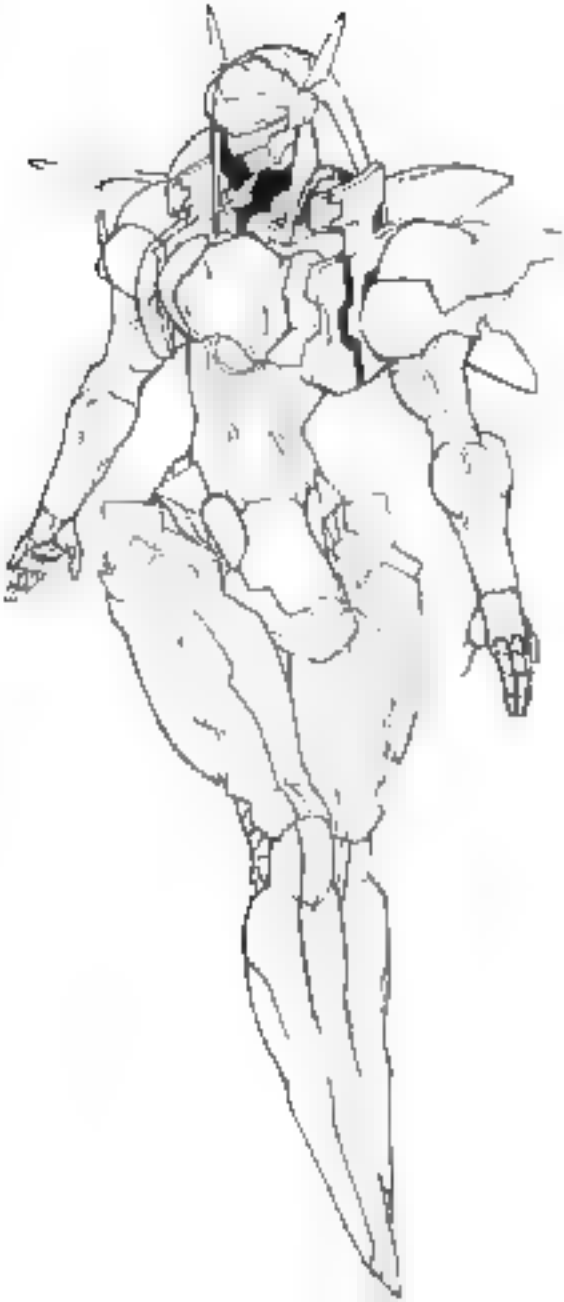



踵関節



http://alteka.notnsa.com



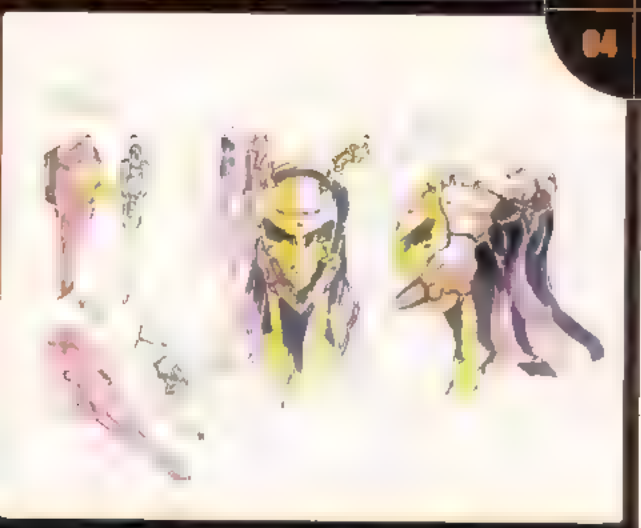


キラ少し頭身低く
ホッそりヘリコプ
体型でも良いかな
と思ったりします。

■ゲーム開始から比較的早い段階で、プレイヤーはアヌビスと対峙することとなるが、その段階では圧倒的な能力差により足元にも及ばないことだろう。しかし、ジェフティとディンゴ、そしてプレイヤー自身の[illegible]を引き出すことにより、遂にこの最強の敵を葬り去るときが来るはずだ。

ANUBIS

アヌビスの[illegible]からのイラストに[illegible]から[illegible]には、その[illegible]の[illegible]の[illegible]、[illegible]の[illegible]や[illegible]のような[illegible]ハ、さらには[illegible]を[illegible]った[illegible]の[illegible]と、[illegible]にお[illegible]ざま[illegible]の[illegible]で[illegible]る、[illegible]の[illegible]の[illegible]ンダと比較しても、かなりの[illegible]が[illegible]られる。01、[illegible]の[illegible]は、じつは「アーキーク・アヌビス」と[illegible]れる[illegible]、[illegible]から[illegible]を[illegible]つ。[illegible]アーマーン[illegible]と[illegible]い、[illegible]が[illegible]でさらに[illegible]したアヌビスのもうひとつの[illegible]に、[illegible]パーツが[illegible]し、[illegible]と[illegible]に、パネルの[illegible]のように[illegible]における。その[illegible]のエジプト[illegible]のアヌビス[illegible]を[illegible]ていたマスクを[illegible]して、その下からおぞましいもうひとつの[illegible]が[illegible]れている。その[illegible]は、[illegible]がゆフレームランカーである、ノウマンの、[illegible]ほとんど[illegible]されていない[illegible]のようである。



03 01
04 02

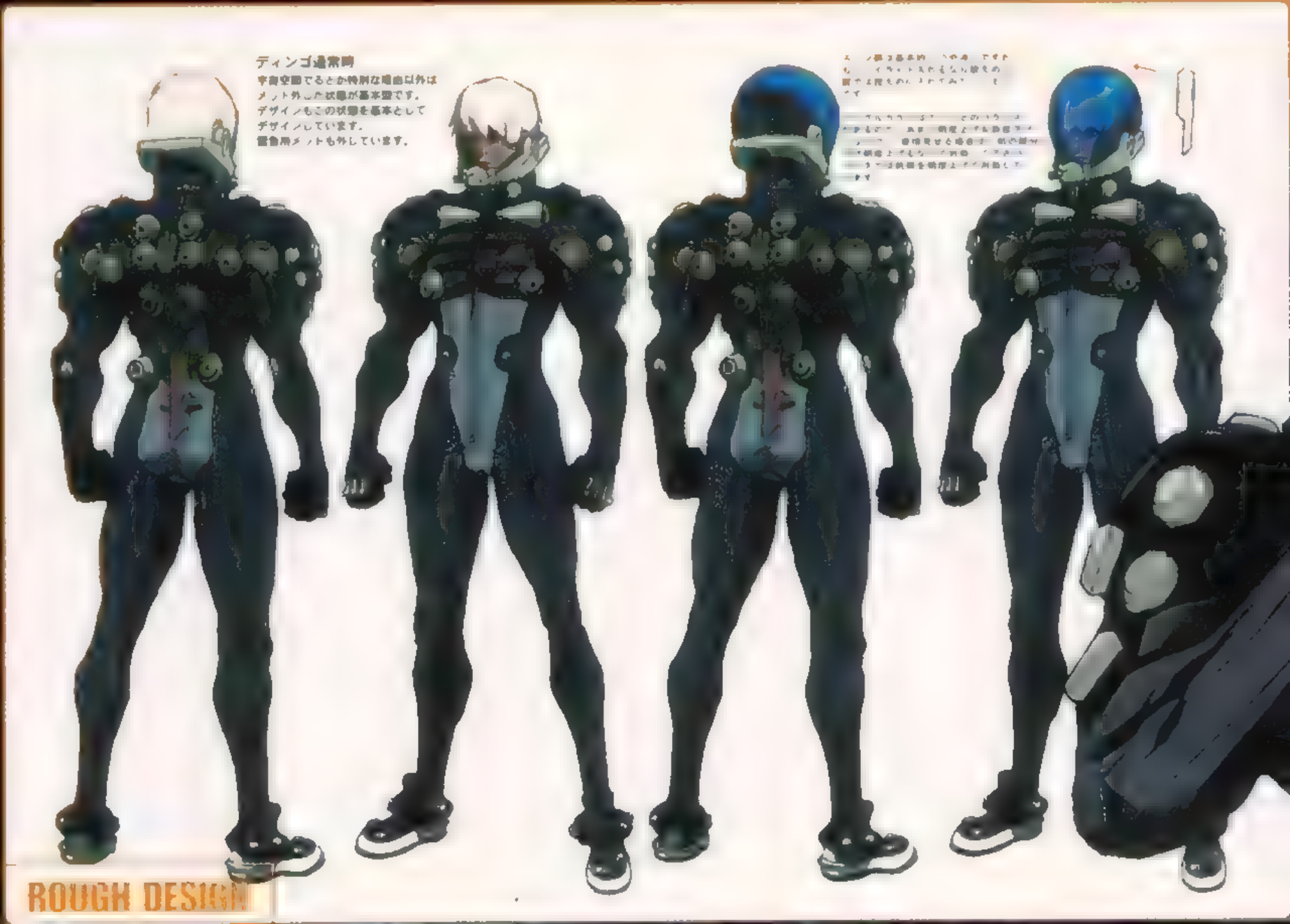
[illegible]ヒロインのフェンリルのデザインのアーカイブ。[illegible]のラフ[illegible]ヴィンの[illegible]のスタートだった。しかしヒロインが[illegible]オービタルフレームということで、[illegible]どろおどろしさを加え、[illegible]「[illegible]」のイメージを押し出した。[illegible]カードの[illegible]のようでもあり、[illegible]WSPは[illegible]ともされている。[illegible]ではなく、[illegible]といった感じだ。[illegible]「[illegible]」も、そのイメージを一[illegible]くさせている。WSPの形[illegible]マントを[illegible]シルエットを[illegible]するために[illegible]として[illegible]、これがさらにブージェイドのしっとりとした[illegible]に一[illegible]している。ゲームでのスペック[illegible]パーツが[illegible]されている。3DCG[illegible]のひとつとしよう。

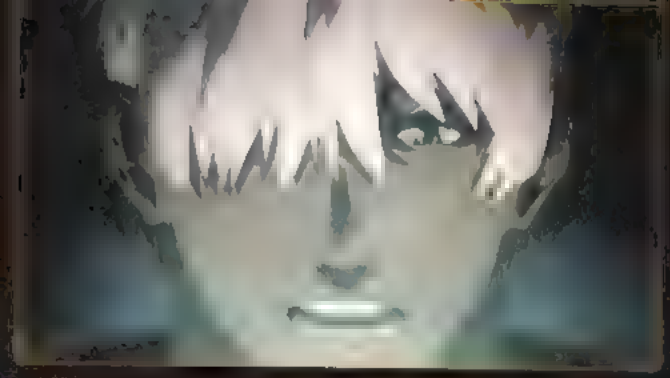
「どうせ死んだ身だ、俺は自分でケリをつける」

[illegible]

[illegible]

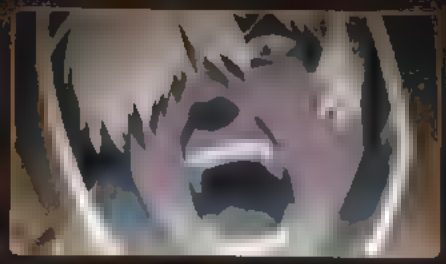
[illegible]

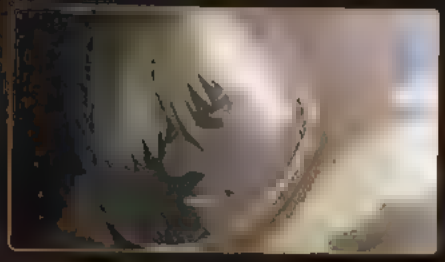

ディンゴ通常時
宇宙空間でるとか特別な場合以外は
メット外した状態が基本型です。
デザインもこの状態を基本として
デザインしています。
電動用メットも外しています。
ROUGH DESIGN



▲「凄しい凄。メタトロンだ。にしちゃあ，ずいぶん位置が遠い」　メタトロン，そ[illegible]，そこで見つけたものは……。「オービタルフレーム……!」

▲「[illegible]」その年に最勝したのもヘスペリア・ゲイルス[illegible]つもと同じ，平穏な1日になるかと思われたが……

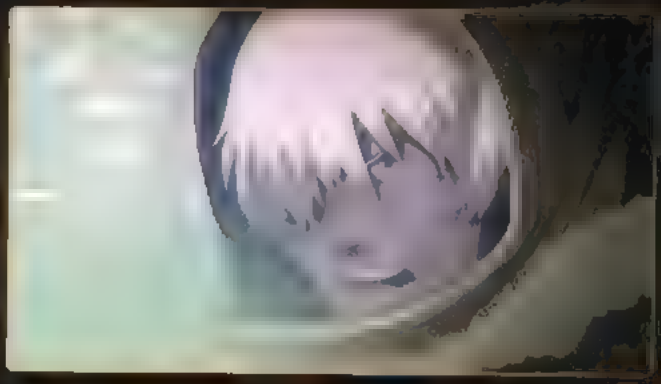




▲「[illegible]つからたからには渡してもらうわ」　バフラム軍の狙いは，オービタル[illegible]か？　後々本星域が交戦する

▲「了解。ポイント04へ向かう」　LEVを失いオービタルフレーム・ジェフティ[illegible]めるその視線は，まるで極寒のカリストの空気のようにうつろだった

▲「はいだらー！」自らを鼓舞するかのように声を張り上げ，ジェフティへと向[illegible]互いに一歩も譲らぬまま，2人は激しくぶつかり合う

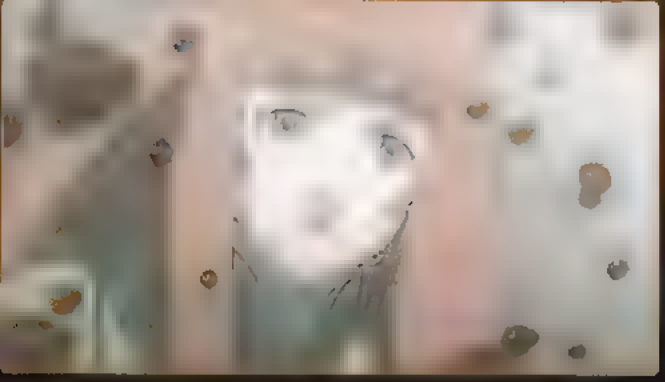


▲「そこを通せ！」　仲間を救うため，ひるむことなくアージェイトへと[illegible]ての仲間たちのように……

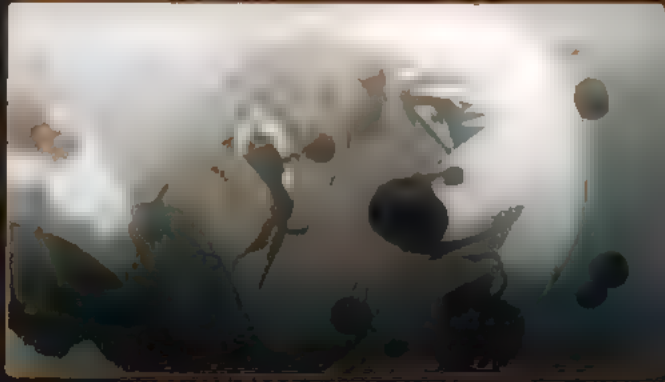
▲「[illegible]が残っ[illegible]，ディンゴ」　バフラム軍を率いた[illegible]

▲「なんでこの船に乗ってきたの……!?」　[illegible]

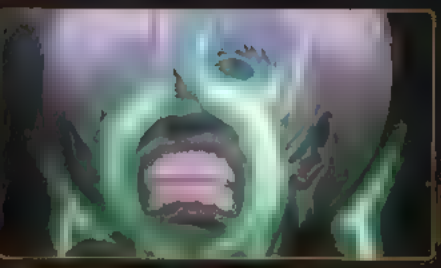
▲「カリストの道中になにかあったら許さねえ」　[illegible]

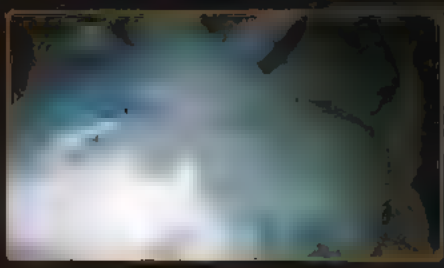


▲「動かりたかったら協力して」 自分の計画に協力することを条件に、ケンはデ[illegible]れない



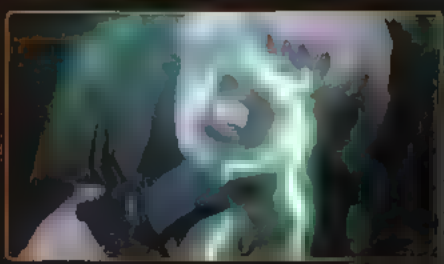
▲おびただしい[illegible]前に果たすべき使命が残されていた



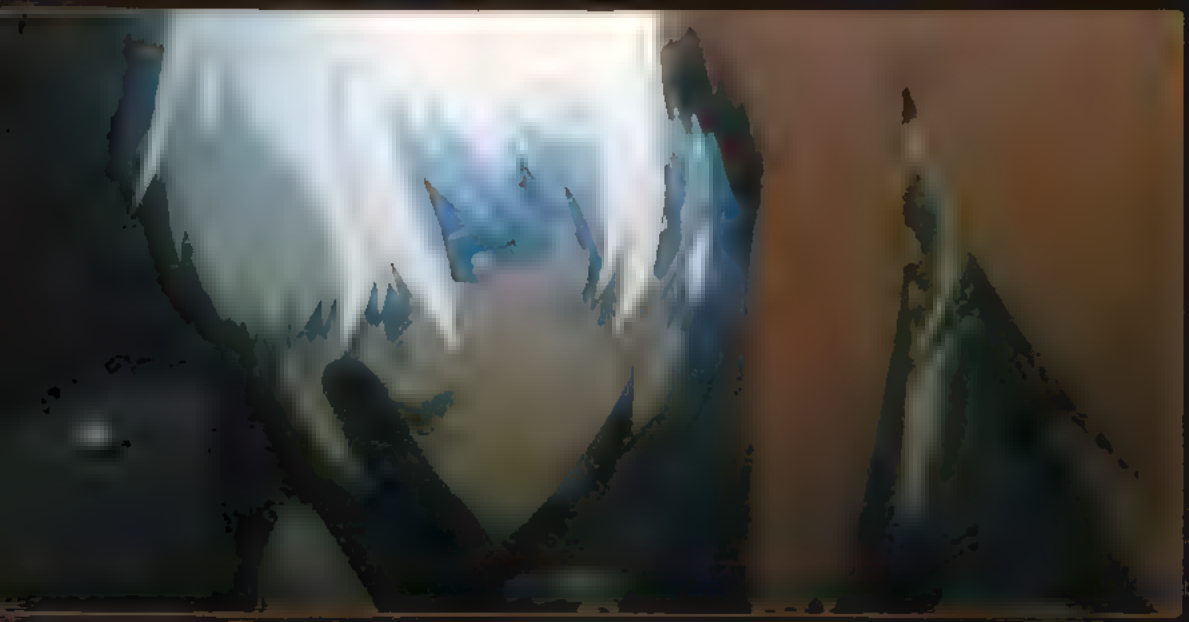


▲[illegible]から生還したディンゴだったが…

▲誕生儀式のようすを、厳しい表情で見守るシン。彼女にとってもこれは命がけの危険な賭なのだ



▲ディンゴをダイモス基地へと運んだケンの命令と偽って誕生処置を施す



◀[illegible]でもいったい[illegible]イタ、お[illegible]前[illegible]ディンゴを[illegible]はジャ[illegible]クビ[illegible]込む[illegible]ディンゴにの[illegible]かの付と亡[illegible]覚えると[illegible]こう[illegible]た、トジ[illegible]を[illegible]ルへの[illegible]前が[illegible]つまり[illegible]エプ[illegible]る[illegible]

▲1分と経たないうちに[illegible]

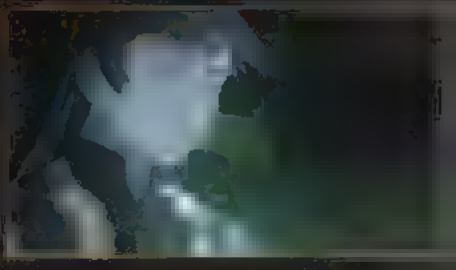
▲訴み付けるような女ディンゴの視線を真正面から受

◀[illegible]たちは本[illegible]なの[illegible]

▲「ご苦労だっ……うわっ」　助かったと思ったとたんに垂直のでかくなるライバーに対し、ダコタ[illegible]

▲「へ、ヘンリー・Gか？」「ああ、そうだ」　遠古学園軍の[illegible]

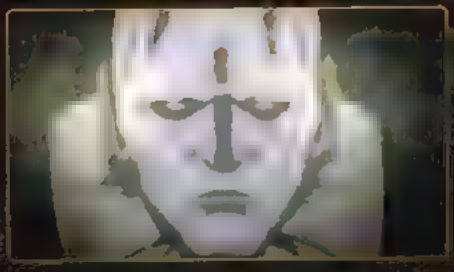
あるヘンリー[illegible]



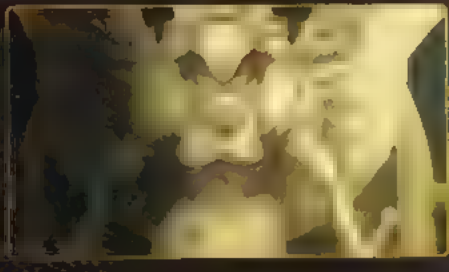
[illegible]

たのだった

▲「おかげさまでな」　ロイドを納得させるため[illegible]ジョは手錠なしで戦うことを決意する



■「[illegible]たか、ディンゴ。君は嘘っていないようだ[illegible]を与えるかのようにロイドは立ちはだかる



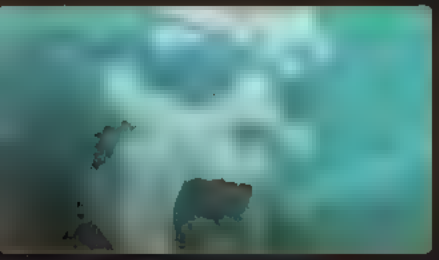
■[illegible]の対抗手段を与える条件として、ロイドはインヘルトと対峙して勝つことを要求する

▲「これから始まるプログラム[illegible]」 [illegible]で時間を稼ぐ中、だがアヌビスはすぐそこまで迫っている。[illegible]もならない。「アヌビスが来たら逃げろ。今はまだ勝てんぞ！」

▲「プログラムをジェフティに渡してくれ、早く！」 [illegible]の状態では、アヌビスに勝ちようがない。[illegible]プログラムの[illegible]に合うのか？

▲「[illegible]！」 [illegible]下の[illegible]とは何か？ アヌビスの[illegible]

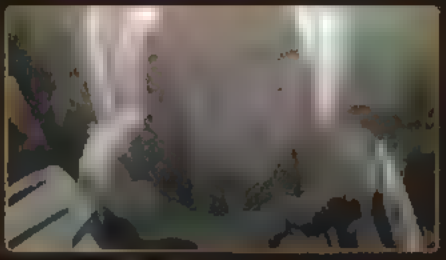
▲「アーマーン計画の目的は支配ではない」 プログラムの[illegible]ケンに、ロ[illegible]計画の真実を語り[illegible]その[illegible]



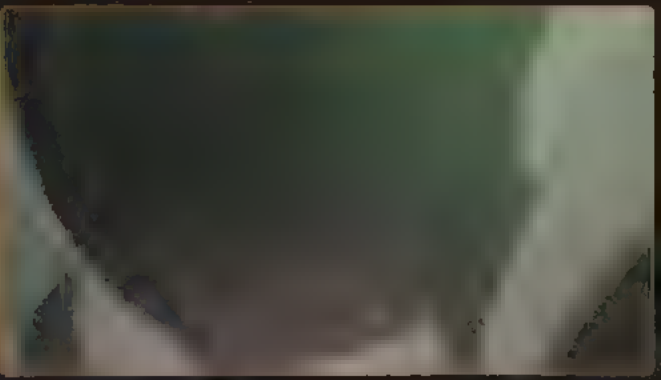
▲「[illegible]さん！」 悲しく[illegible]するヴォルコヴォ中尉だが、怒りに燃えるディンゴは止められない

▲「[illegible]！」 自らの[illegible]を[illegible]したディンゴは激しい怒りをぶつける

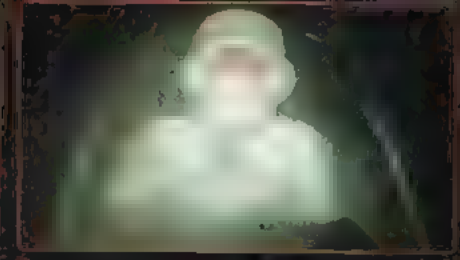
▲「[illegible]！」 [illegible]した巨大な力がジェフティに襲いかかる！



▲「ハマンのただならぬ[illegible]気を察知し駆けつけるケン。そんな彼女に激しい[illegible]

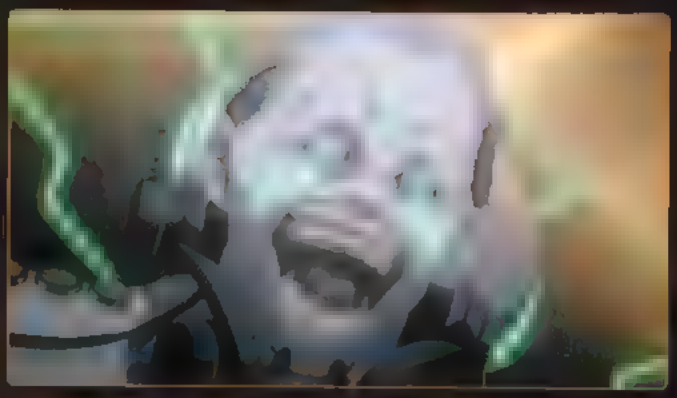


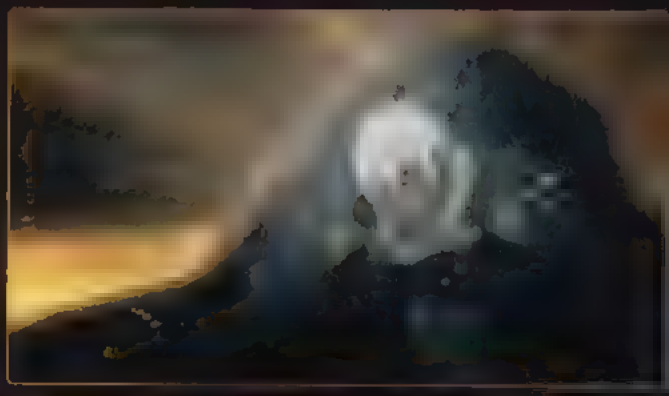
▲「ケン、どうしたこんな場所で」 瓦礫の下から出てきたケンを発見し、声をかけ[illegible]



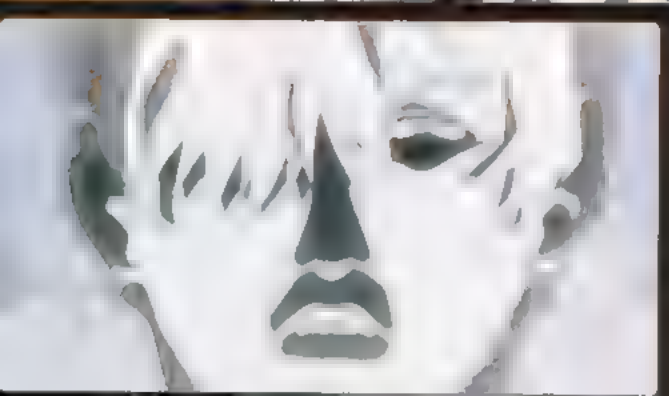
■「ディンゴ！　私よ！」　ディンゴとレオが凝視したのは、ケンが乗せられた偽アヌビスだったのだ！

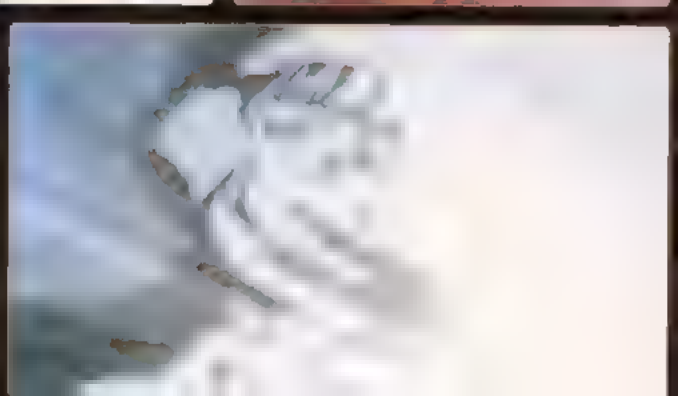
■ビックバイパーの猛撃にダメージを受けるアヌビス。しかし、ディンゴにイヤな予感が走る。「まさか……」





◀「[illegible]どのエネルギ[illegible]が暴発寸前の[illegible]き先は[illegible]んだ。[illegible]確実だよ。すべてを[illegible]わらせる[illegible]どの強[illegible]だ！」ケンのマンにとって、火星文明の[illegible]起こるべき[illegible]で[illegible]ーンを一[illegible]したアヌビスは、火[illegible]する[illegible]どのエネルギー[illegible]始める。「見る、メタドロンの[illegible]なる[illegible]を[illegible]を！」

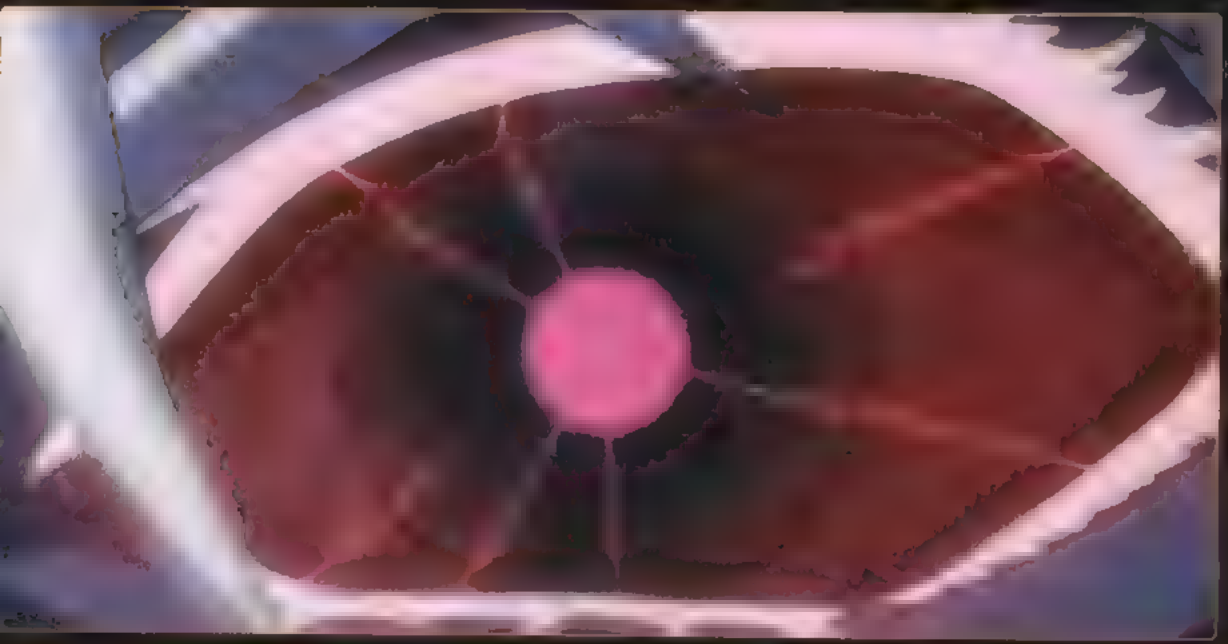




◀ディンゴとエイダと人間が生き延びるたったひとつの方法。それを与えたのは、皮肉にもアヌビスだった

▲重圧波が作り出した暗黒の中で、ディンゴ[illegible]の光明を見いだす

▲激しいエネルギー放出にさらされ、徐々に崩れてゆくジェフティ。もはやなす術はないのか？

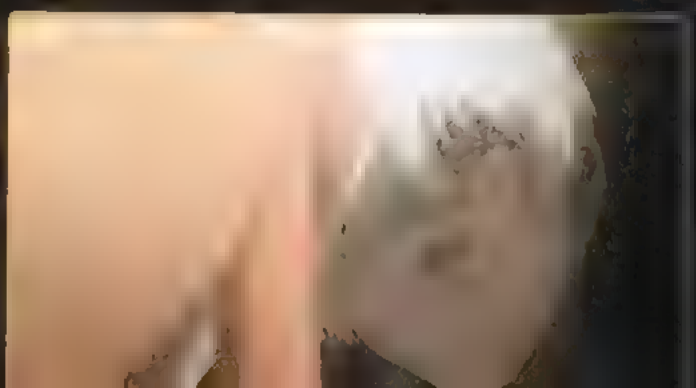


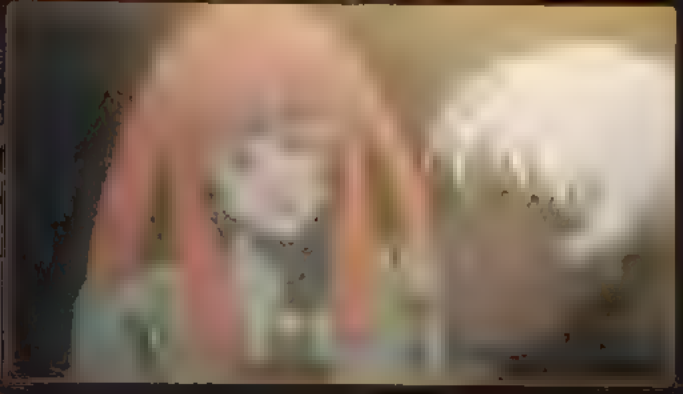
◀[illegible]ヌビスは[illegible]の関係。[illegible]力も等量[illegible]ら、[illegible]発のエネルギーも等量の[illegible]アヌビスもジェフティのかわび[illegible]消されれば、ディンゴも人間も、そしてエイダにも[illegible]き延びるチャンスが生まれる。[illegible]全量を込め、[illegible]都の中心にアヌビス[illegible]ンゴ。そもそもエイダは……。「[illegible]すべて[illegible]ために、作られた」

◀「[illegible]を呼んで！」 意識を失った[illegible]て、[illegible]するケンだったが……

▲[illegible]ン。いまやディンゴはもっとも大切な仲間だった

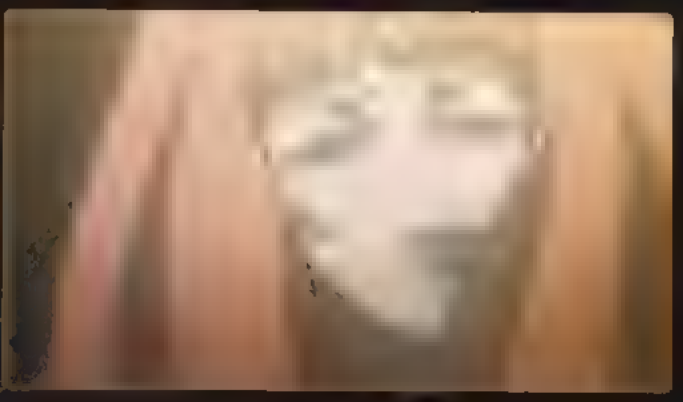
▲[illegible]ンゴとエイダは無事なのか？



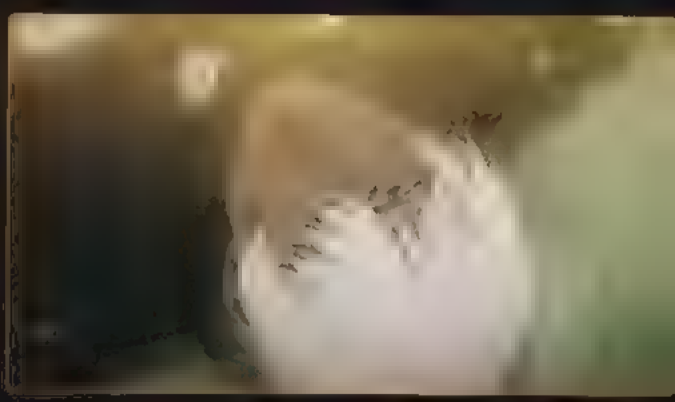


▲「力は正しいことに使え。少なくとも、自分がそう信じられることに使」 ディンゴに教えたのは、ケンの兄貴リチャード・マリネリスだった。リチャードは死んだが、彼の魂はケンやディンゴ、「残された者」の中で生き続けている

▲「僕は本当に良いことのでしょうか？」 プログラムで作るエイダにとって、自分の行動言葉の意味そのもの、自分の中に何が入っていたのかさえ分からない。エイダに、レオは優しく語りかける。「いいんだエイダ。それでいいんだ」

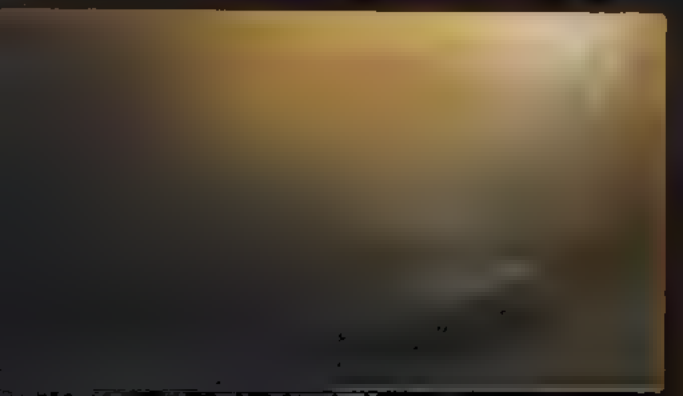


▲ディンゴをジェフティから離られない身体にしたのは、ケン以外の誰でもない。ケンで無数のディンゴ自身、自分の身体を託してくれた、自分の身勝手さを理解しているからこそ、ケンにとってその言葉は切なさを伴うものとなった

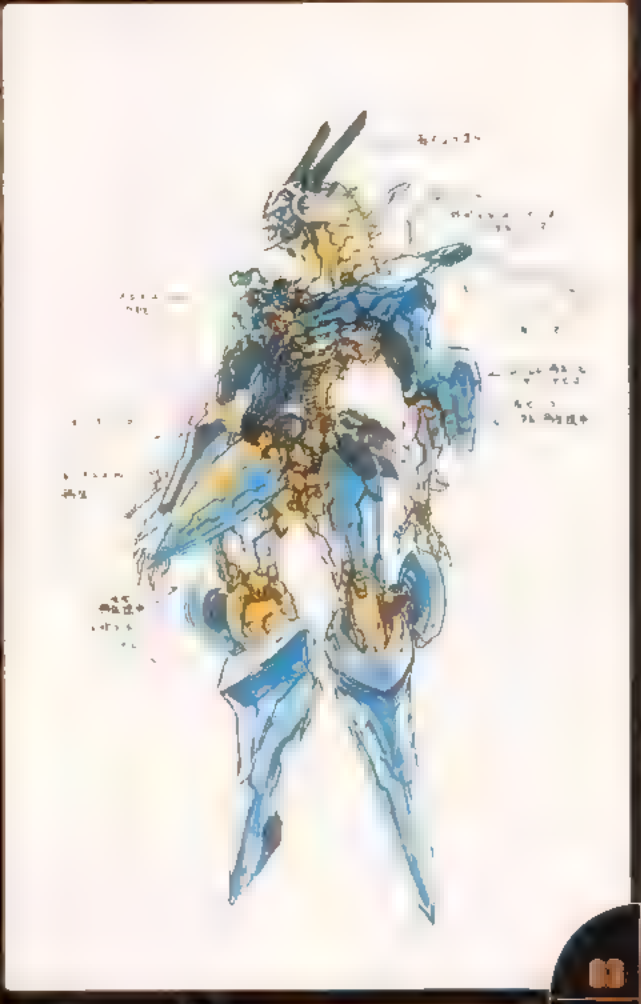


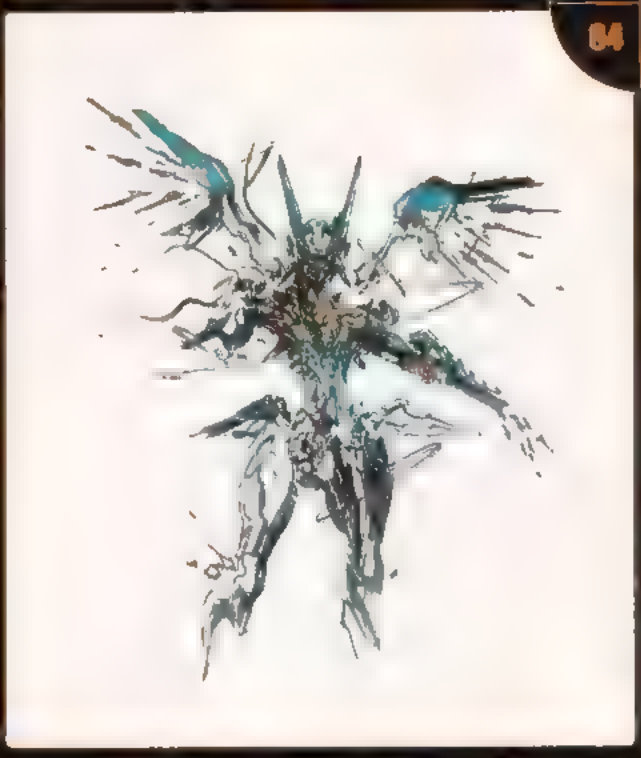
「ごめんなさいマトモな身体にしてくれ」 ノウマンを倒し、アーマーン計画を打ち砕いた後、ディンゴがジェフティに語りかける言葉は、新しい[illegible]。ディンゴがジェフティは少々大きすぎる

◀レオ[illegible]ていた[illegible]を[illegible]ディンゴにすがりついて泣き叫ぶ少女。その表情にはどんな感情が込められているのか？ 悲嘆？ 絶望？ 怒り？ それとも……。言葉にならない表情さまざまに思いが、涙となって彼女の目からあふれ出る。父をなくしてからの数年分の涙を絞り出すかのように、彼女はただひたすら泣き続ける



JEHUTY



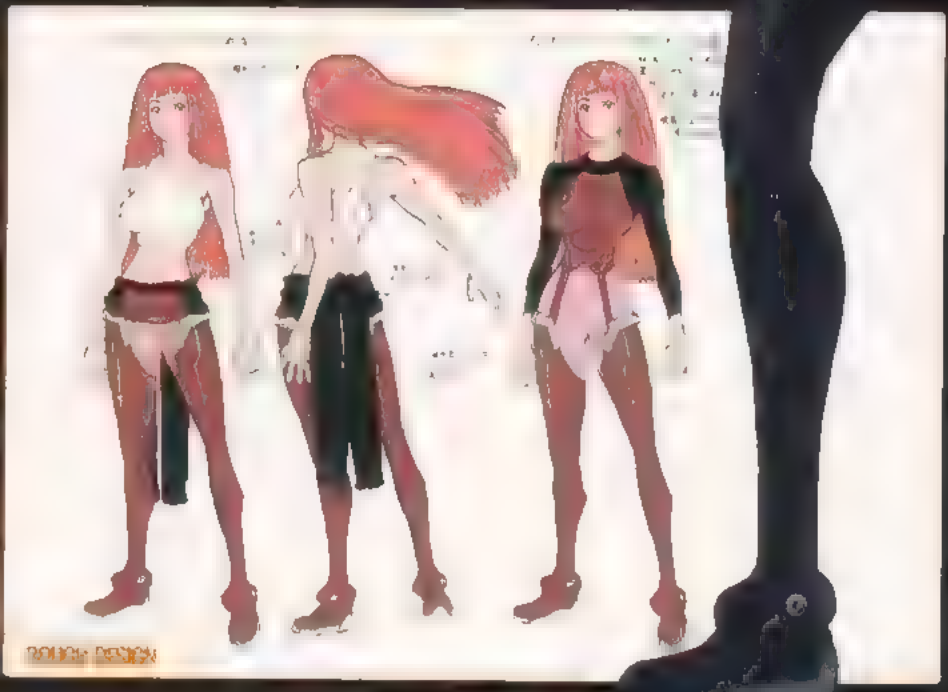


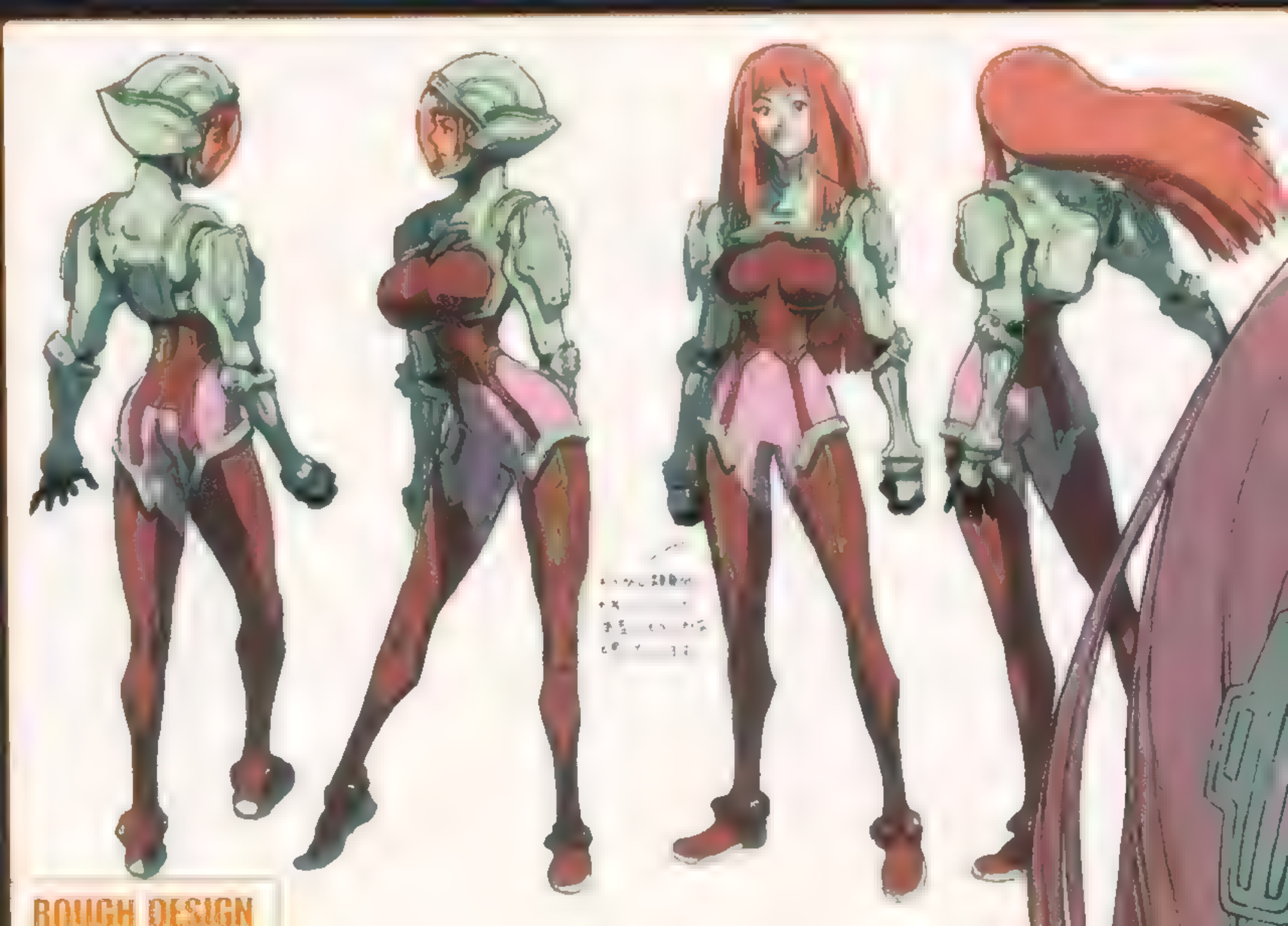
■シェ[illegible]の[illegible]より、シェ[illegible]のは、エンリ[illegible]でもとく[illegible]名高い『トト神』のエジプトをモチーフ。アヌビス神が下敷きにあるオービタルフレーム、アヌビス。そのビーフ[illegible]シャッカルであり、[illegible]の[illegible]とされる。それに対してトト神のためのジェフティはトトのイメージを[illegible]に表現している。上の[illegible]を見ても、[illegible]せる[illegible]のみならず、[illegible]から[illegible]された。[illegible]ジェフティの[illegible]される。[illegible]のイメージから[illegible]であり、かつ[illegible]は『[illegible]』として[illegible]トト神が、[illegible]『[illegible]』という[illegible]ている。それ[illegible]、[illegible]とかぶっている。[illegible]ジェフティの[illegible]ているというよう、[illegible]に[illegible]レイ[illegible]ジェフティ[illegible]

■いつもパイロットスーツを着ているという点も、ケンが行動的に見える理由のひとつだろう。父の死の真相を知るためとはいえ、ノウマンの部下と称してオービタルフレームを操縦する彼女、彼の行動力で出来ることではない。厳しい表情をしていることが多いため性格キツそうな印象も受けるが、状況がそうさせているだけであって優しいやりある女性

【3】出撃時のデザイン

には熊ウマが合っているように見えるが……





ROUGH DESIGN

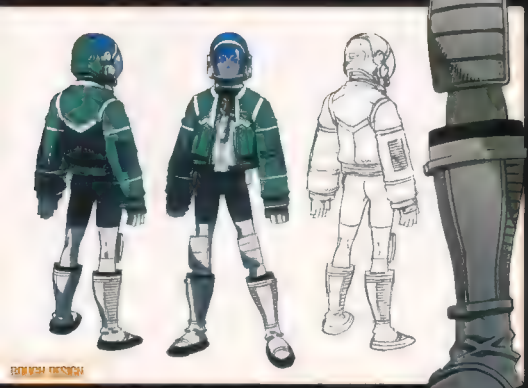
人々などどうなってもいいと思っていれば、ディンゴにしても、多くの犠牲を伴うことは考えないだろう。だが、Dは違う。彼にとっては、ディンゴもその他の人々も、のんき者（同じ目的をもった仲間）なのであり、火星だとか地球だとかそんなことはどうでもいいのだ。そもそもレオにしてみれば、人間どうのこうのってどうなのだ。全部ドヤ顔さ。これまでの経験の力が違うからといって、それがどれほどのことだというのだろうか？彼にとっては、どんなものであっても自分の糸を結ぶ。ただ、彼がロッコ・ボリバルエイジャ、アーマーンとともに闘争しようとしている。彼の[illegible]

■"アメビジ"の演出で最初の作品に指定したのが「劇場版アニメのニュアンスで」ということだった。たとえば、同じタイトルのアニメであっても、TVと劇場版とでは、おのずと絵柄や色味が異なってくる。その指示の意味するところを、玖馬や西村なりに解釈して完成したのがご覧のキャラクターである。前作と比較すると、ニュアンスの違いがよくわかるだろう。

登場人物紹介

▶E3出身のレオのデザインはオフィシャルバージョンとの比較をすると、いくぶん太めな印象になっているようにも感じられる。ヘッドバンドで結んでいるのは、ひとつの神様の象徴なのであろうか。なんとしてもインダの意味を知りたいのだろう。誰よりも命を大切にしている人物としたのは、すべてを解決するために生まれたAIだからというのもあるのであろう。[illegible]

■ミラクルキャラクターのデザインはディンゴのデザインをベースにしているが、ディンゴからアメコミ的要素を強調したのがレオのデザインである。それに対してMMMゲームの表現が強いのが特徴である。その中でも特徴的なものとして受けたのが、「ストリートファイターII」シリーズをはじめとするカプコンゲームのキャラクターとしてもファンからの[illegible]

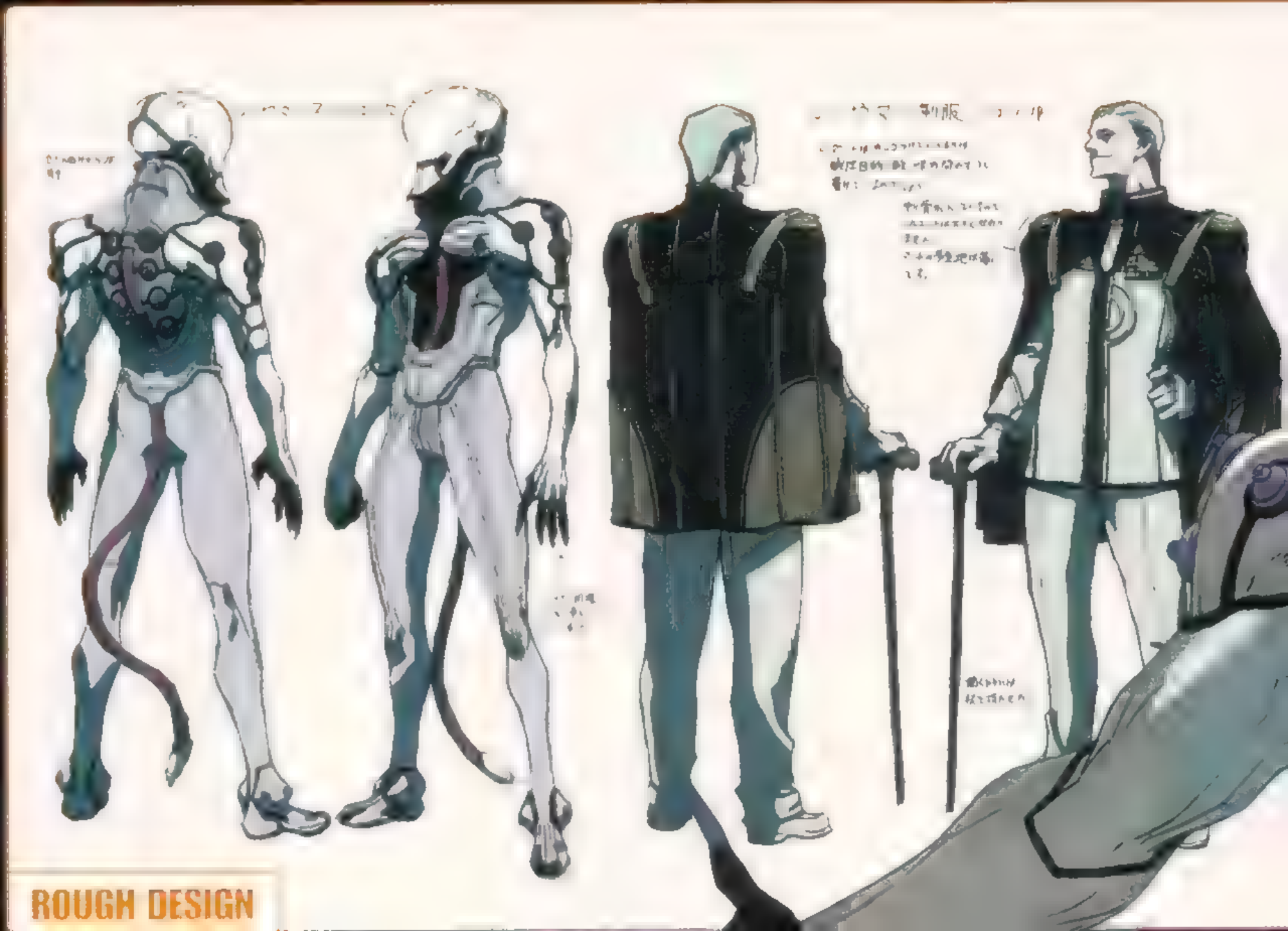


ROUGH DESIGN

ROUGH DESIGN

里奥史提巴克

03
01
02



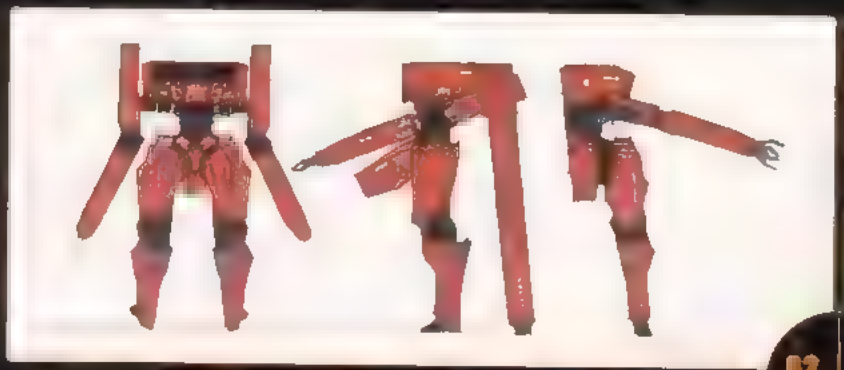
ROUGH DESIGN

■[illegible]つうは[illegible]の[illegible]の[illegible]と[illegible]されているはずのノウマンの[illegible]はそれを[illegible]く[illegible]る。[illegible]メタトロンの[illegible]に入れ[illegible]と[illegible]の[illegible]、[illegible]の[illegible]メタトロンの[illegible]を[illegible]るモノマン[illegible]と[illegible]の[illegible]であり、[illegible]でもあった。ノウマンにとって[illegible]メタトロンの[illegible]を[illegible]るための[illegible]メタトロンの[illegible]に[illegible]し、[illegible]に[illegible]ること、それでも[illegible]マンの[illegible]ファーマー[illegible]Ⅱの[illegible]ったか。[illegible]ったのだろうか？　あるいは、ノウマンが[illegible]ように、[illegible]った人[illegible]の[illegible]の[illegible]なのかもしれない。[illegible]それ[illegible]む者か、それはディンゴ[illegible]の[illegible]であるだろう。

■いつもは無表情なノウマン[illegible]が、アヌビスに乗ったとき[illegible]ったように感情をあらわにする。[illegible]くつり上がった目を見開き、[illegible]かんばかりに口を広げた凶悪な[illegible]は、不気味さを通り越して恐怖すらも感じる。ディンゴのような力[illegible]るものと戦うとき、ノウマンはこうした「狂気の表情」を見せるのだろう。

■[illegible]出撃時のノウマンがディンゴ[illegible]ウィッチが、ヘルメット[illegible]と[illegible]も感じ[illegible]は、[illegible]不気味[illegible]ある。オフィシャルデザインと比較すると、マント[illegible]っていることも[illegible]っていて、少[illegible]体つきに見える。[illegible]スーツのさ[illegible]ている[illegible]が、[illegible]ディンゴと比[illegible]ビスの[illegible]

■[illegible]こうした人[illegible]は、人[illegible]とさ[illegible]ましいだろう。[illegible]ものの[illegible]ということもあるが、ノウ[illegible]っている。ハ[illegible]ーフ[illegible]が[illegible]この[illegible]的な印象も醸し出している



▲[illegible] LEV [illegible] LEVは、開発段階として未だ試作。外見からも、その[illegible]が伺える。フ[illegible]ストマの開発に[illegible]のパーツは、あくまで「仮」であり、パワフル[illegible]しかし、パワフルなスラスターは[illegible]

02

01

「注意」！[illegible]

[illegible]LEV開発「[illegible]」のせき、Exもとき[illegible]「オービタルフレーム」[illegible]LEVのシステム／[illegible]を開発[illegible]その[illegible]「[illegible]」[illegible]ロボットの[illegible]。[illegible]ステージ[illegible]の[illegible]で開発された[illegible]人間用のポットを使う、[illegible]ドロンとともに[illegible]のパイロットを使う。どうしたら「[illegible]」としての[illegible]「ファントマ」であり、[illegible]火器の[illegible]に[illegible]人間用に[illegible]に、あまいお[illegible]の火は[illegible]ないと[illegible]

[illegible]された「人間用[illegible]」[illegible]ドロンを[illegible]した[illegible]「オービタル[illegible]」[illegible]くばかりである。[illegible]

[illegible]べく開発されたLEVがビックバイパーである。

[illegible]において[illegible]ファントマは主に、パワフルを火器の核として一体に乗ることとなる。[illegible]の開発として開発する。したがって、プレイヤーの乗るジェフティとの[illegible]が多く、[illegible]が、そこは[illegible]の性能が優秀ファントマとジェフティ[illegible]とのフォローや[illegible]のつとめと言って[illegible]

[illegible]とのの大きな[illegible]

[illegible]られる。その[illegible]

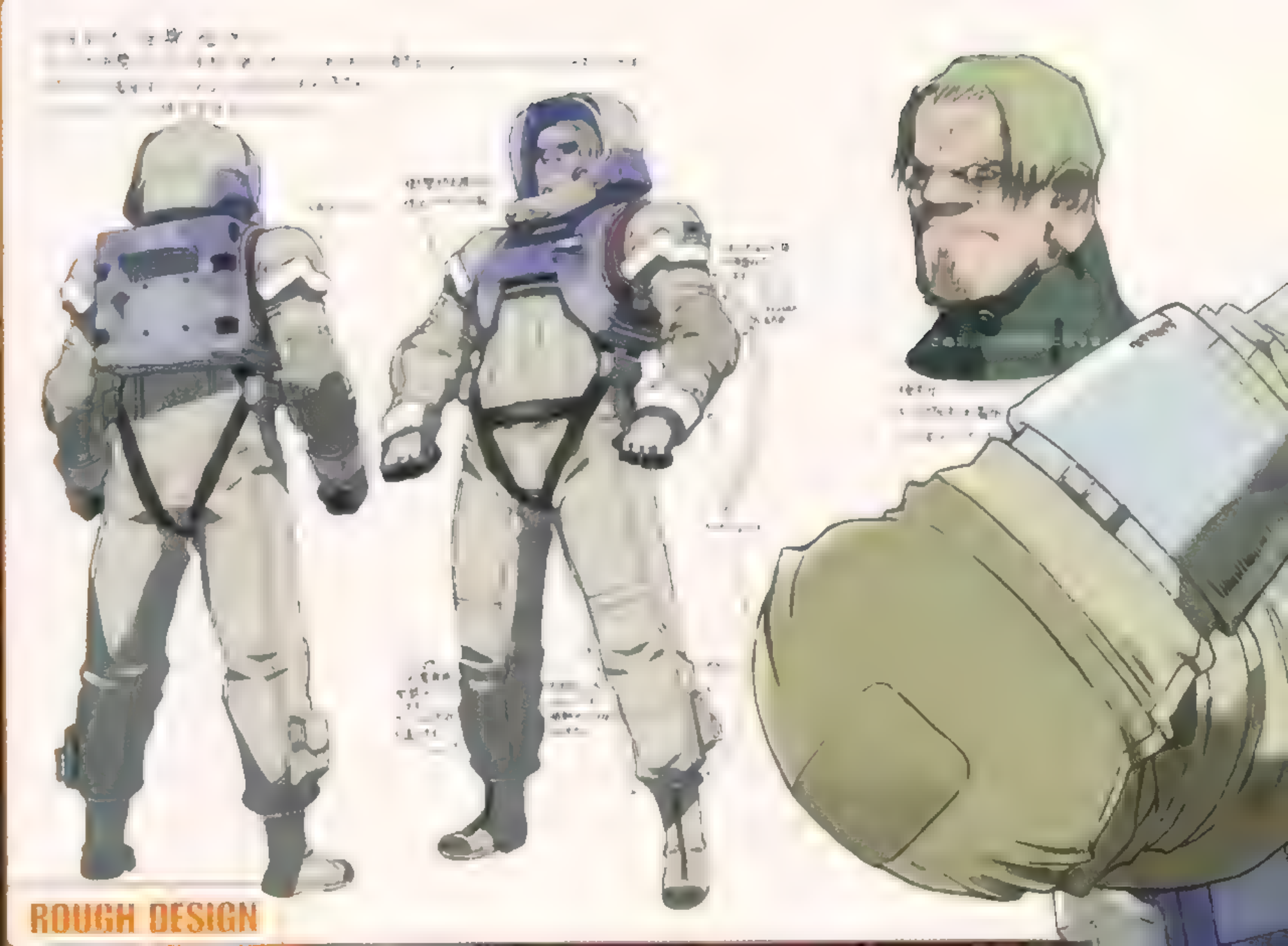
[illegible]フレームに[illegible]

[illegible]を[illegible]

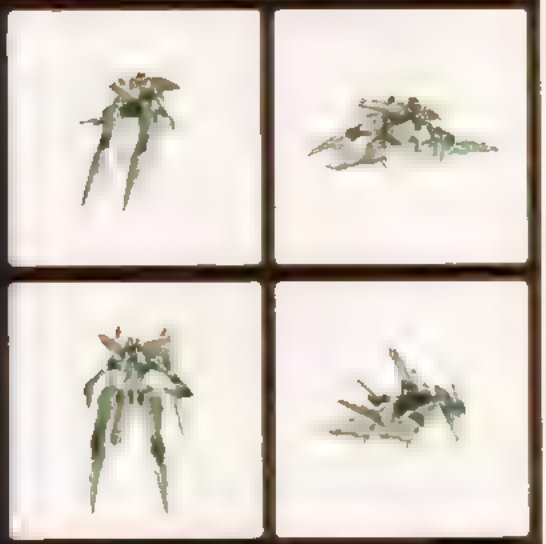
[illegible]る

PHANTOMA

LEV・ファントマ

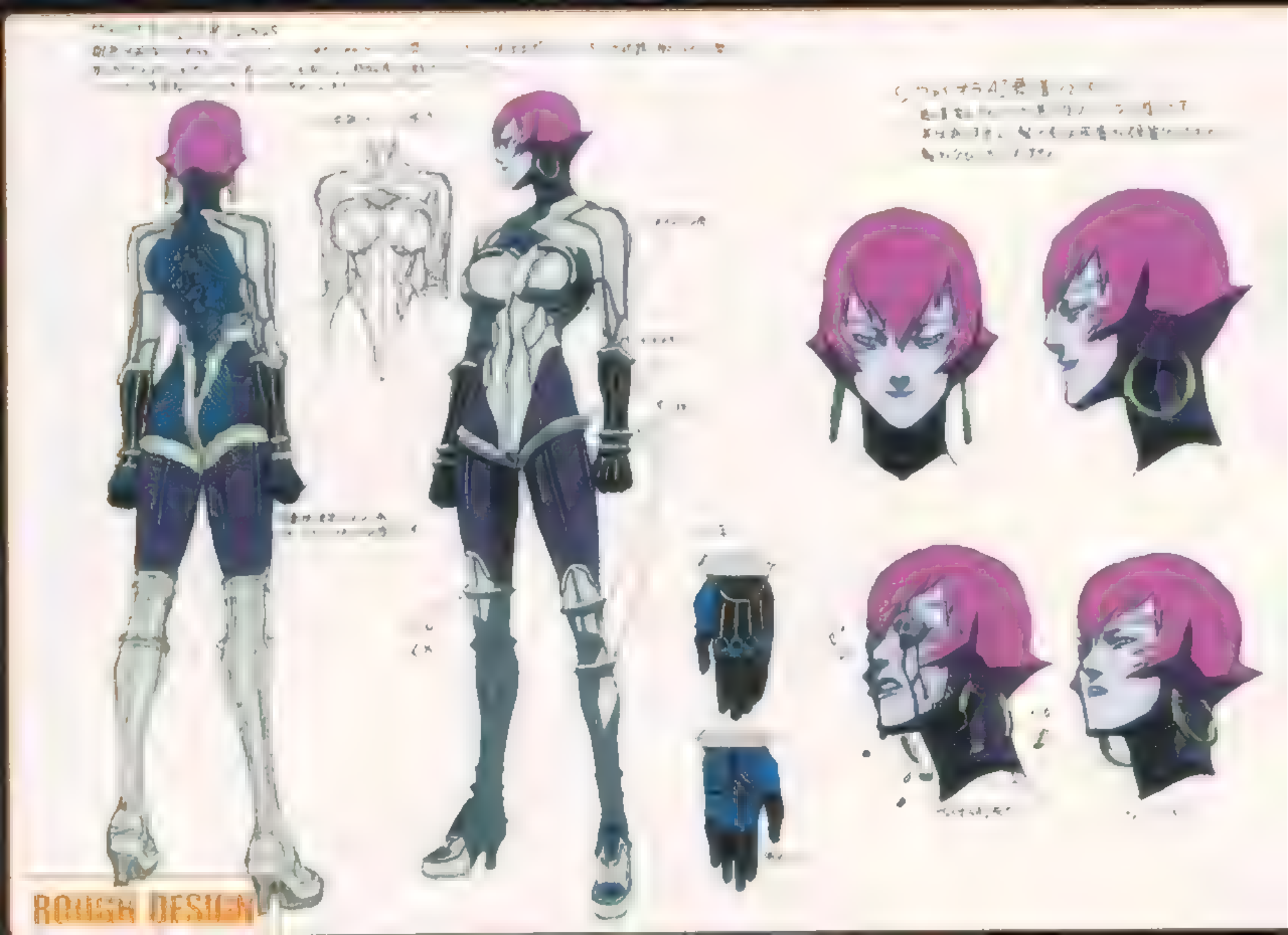


ROUGH DESIGN



本作が作られる前から和田氏は、「ビックバイパーを出したい」という思い
あったという。今回は[illegible]
ード・サポートAIが付いていたりと、[illegible]EVA」しかし、オービ
ングフォームとは異なり、いやそれ以上に[illegible]
[illegible]
[illegible]

?
ガチャ子
ガチャ子

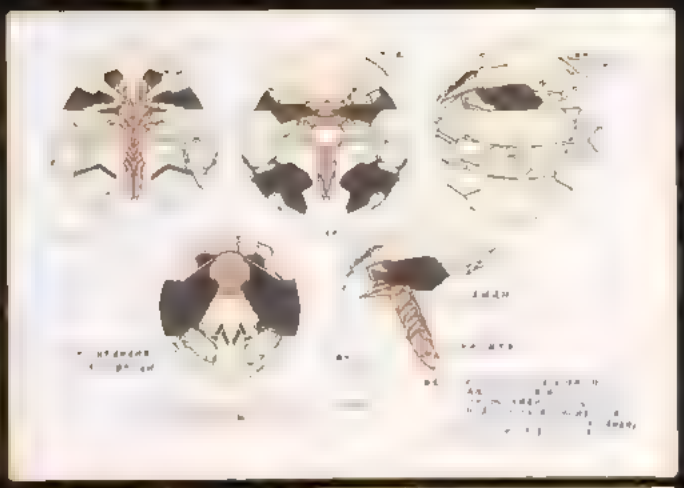

ROUGH DESIGN

[illegible]されたザカート。このように第一形態[illegible]
[illegible]が、[illegible]ようなもので[illegible]をキ[illegible]
[illegible]プし続けるが、第二形態になると[illegible]
[illegible]っていたパーツが外れ、リングの[illegible]
[illegible]り強い力を、[illegible]と、[illegible]

[illegible]力を[illegible]ート

[illegible]大型オービタルフレーム「ザ[illegible]
[illegible]に入るオービタルフレー[illegible]
[illegible]が[illegible]でない場合は、エ[illegible]
[illegible]少ない、その[illegible]ールドの[illegible]
[illegible]くするエネルギーフィールド、[illegible]
[illegible]た、全て「[illegible]」、「ダメー[illegible]
[illegible]から出現している。「[illegible]は最大の[illegible]
[illegible]だ。[illegible]においての[illegible]は、その高い[illegible]
[illegible]に[illegible]を拡大したり、[illegible]域を制圧すること[illegible]
[illegible]り、ザカートは[illegible]の「テンペスト」と同じく、拠点[illegible]
[illegible]オービタルフレームなのに、[illegible]。[illegible]テンペストは高い攻撃力に[illegible]
[illegible]ビ[illegible]にタイプ[illegible]タイプだが、ザカートはじっと[illegible]
[illegible]して、[illegible]していた所をゆくタイプ。[illegible]
[illegible]ったとしたら、[illegible]なく[illegible]の方が高い[illegible]
[illegible]のう。[illegible]り、ジェフティの[illegible]立ち[illegible]
[illegible]ザカート[illegible]

[illegible]この機体は、装甲が厚く攻撃の第一形態と、機動力をアップさせた第二形態という二つの姿を持っている。第一形態[illegible]に本体へダメージを与えることは難しい。まずは装甲を剥がすことが先決。第二形態になり、[illegible]力が高まった所が勝機だ。[illegible]りをかわして本体へ[illegible]しよう。

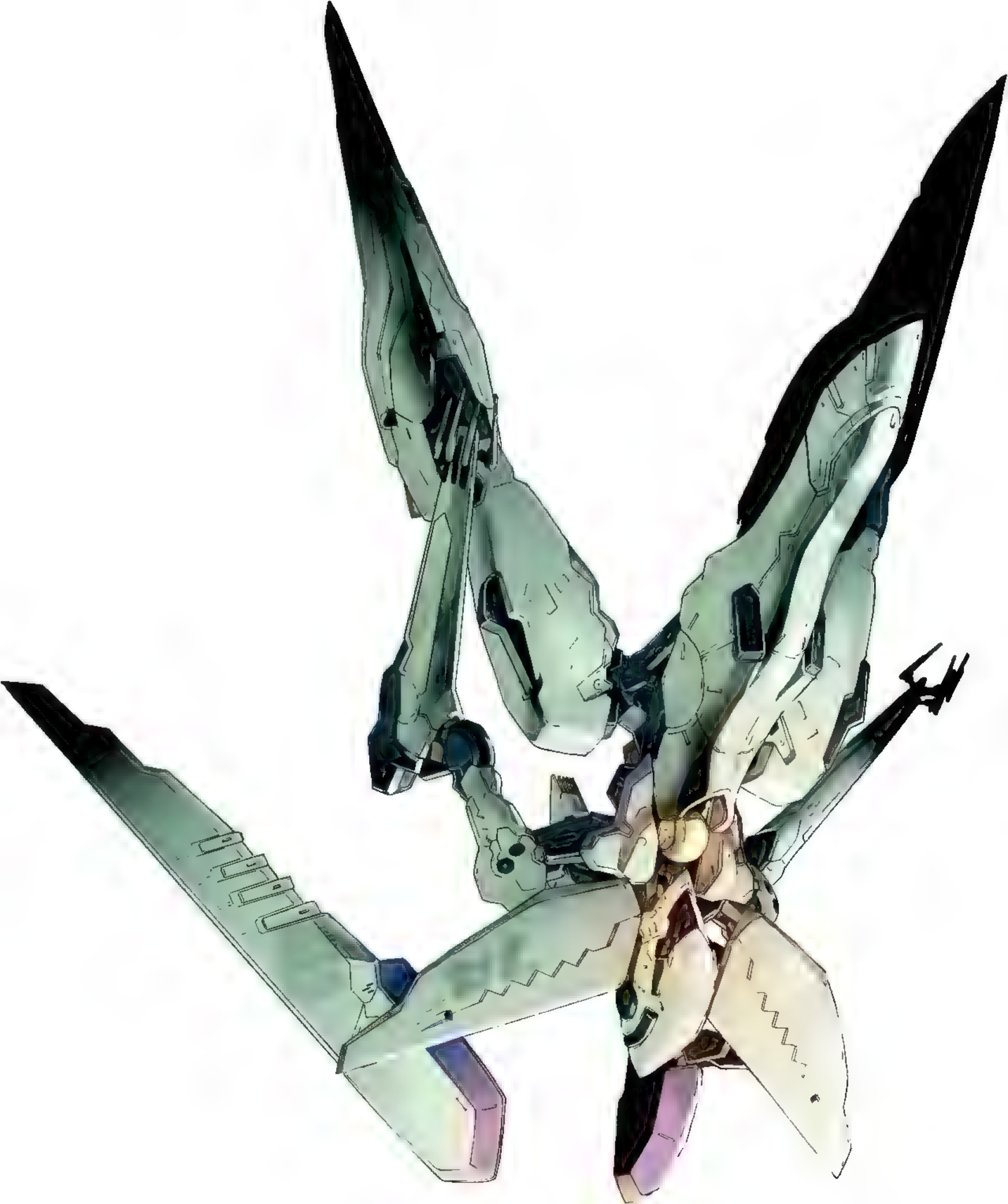


▲中心部に見え隠れの[illegible]。これがコクピットだ。エネルギーラインは、このコクピットから[illegible]に、[illegible]を[illegible]る。このザカートを動かすには、[illegible]に4人のフレームランナー[illegible]とする。[illegible]はオービタルフレームで[illegible]

ZAKAT

オービタルフレーム・ザカート

ROUGH DESIGN



Visualworks of
ANUBIS
sky-reaction.net

■はいだら[hai-da-ra]…劇中でケン・マクネリスが叫ぶ「アヌビス」最大の謎の言葉。語源／意ともに不明。監督・村田周陽によれば「脚本を書いてるときにケンがそう叫んだんです……」とのことである。「アヌビス」発売以前にも関わらず某流行無駄構サイトで堂々ランキング10位（！）。村田いわく「1位狙ってます」とのこと。なんだかなである。『アヌビス』海外版では「Heave-ho!」（音は「イーハ！」というような感じ）に変更されたそうで残念なようなホッとしたような……。ちなみに隠れし●ちゃんは西村誠芳のラフ画の隅に描かれていたもの。「本当はこういう絵が描きたいんですよ……」という西村の叫びが聞こえてこなくもない？　それにしても監督も監督なら作画監督も作画監督である……。

sky reaction.net

sky-reaction.net

sky-reaction.net

sky-reaction.net

sky-reaction.net

sky-reaction.net

sky-preacher

ディンゴ通常時
DESIGN DESIGN
「カリストの連中になにかあったら許さねえ」
■元々優秀な兵士だったこともあり、ディンゴは非常に引き締まった体つきをしている。同じ筋肉質の身体でも、力がモノをいう労働者と、力だけでなく俊敏性も要求される軍人とでは、筋肉の付き方が違ってくるということだろう。ノウマンやレオも痩身であることを考えると、優れたフレームランナーにはパワーよりもスピードが要求されるということか？
OFFICIAL DESIGN
DINGO EGRET
アイシャ・イーグレット
CV:井上和彦
sky-reaction.net
CHARACTER OF MOBILE/4C
13

「どうせ死んだ身だ。俺は自分でケリをつける」

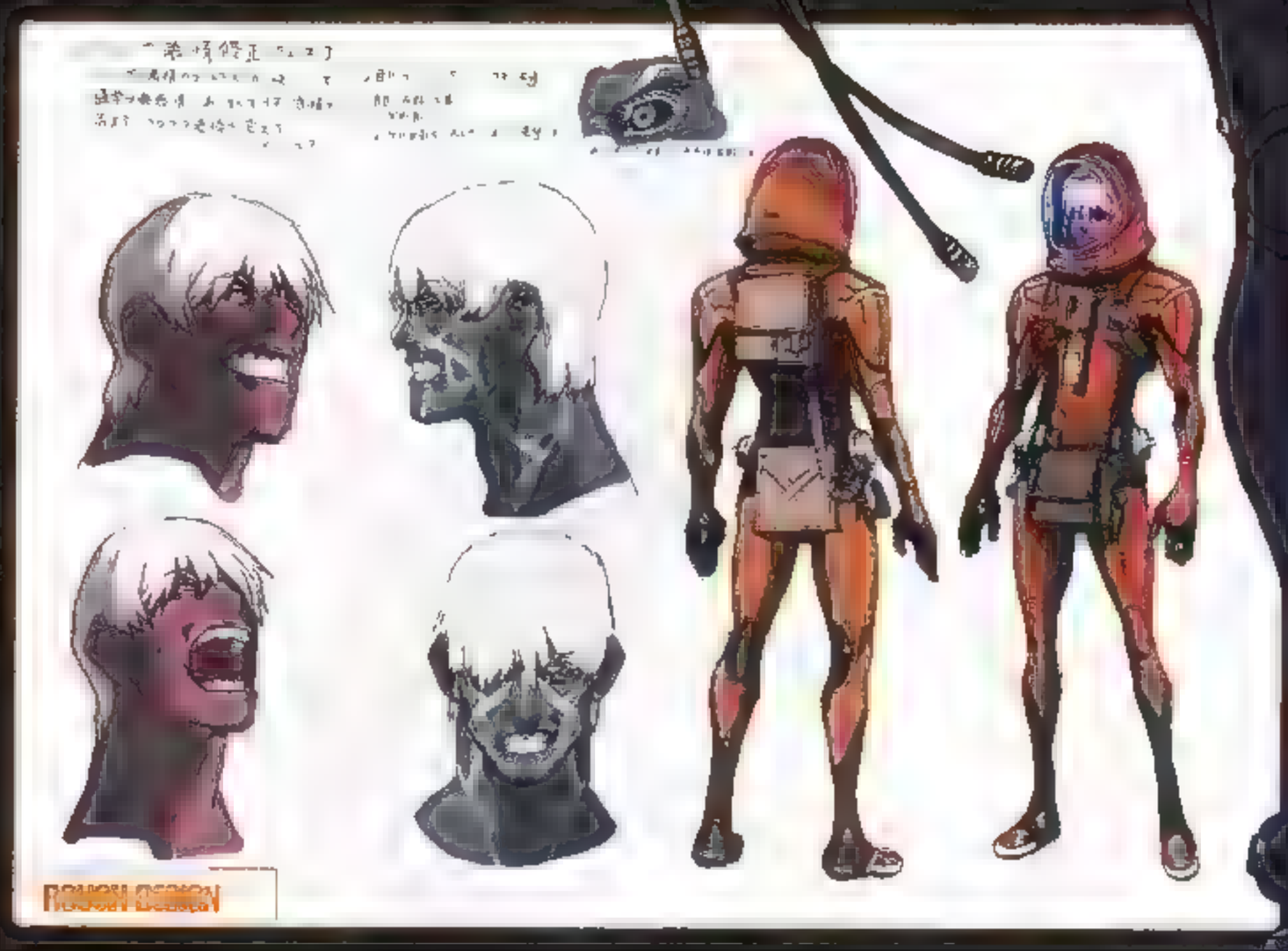
■ディンゴは「重の意味でもいちどは死んだ男」である。ひとつには、ノウマンの銃撃で受けた致命傷によって、生命維持装置に接続することによって一命は取り留めたが、心肺機能を失った彼が本当に生きていると言えるのかは微妙だ。それ以前にも彼は、すでにいちど死んでいる。ノウマンの機銃により部隊が全滅したとき、ディンゴ[illegible]車には乗っていた。[illegible]と人望を兼ね備えたディンゴが反旗を翻せば、[illegible]のひとつ[illegible]ことも、火星が独立宣言するのを食い止める[illegible]も可能だったかもしれない。しかし、彼はノウマン軍には戻らず、水力機者となってカリスト[illegible]を選択する。[illegible]ディンゴは死に数しとなり、彼の精神もある意味でのどこかに死んだのだ。しかし、逃げたままいつまでも死んでいられるほど、ディンゴの精神は朽ちてはいない。ノウマンとの決着をつけたとき、彼は本当の「生」を取り戻すだろう。

■ディンゴの発するオーラからは、猛悍さや力強さだけではなく、怒りと哀しみも感じることが出来る。人の命を弄ぶノウマンに、火星の人々のことを考えぬ地球人に、為すべきことを果たしていない自分自身に、そうしたどうしようもない人類というものに、怒り嘆いているように見える。今回の戦いや人との触れ合いにより、彼は新たな相貌を獲得するのか。

DESIGN at E3

▶E3（Electronic Entertainment Expo）において公開されたときのディンゴのデザインは、ディンゴにとって文字通りの「生命線」である生命維持装置との接続ケーブルを引き連れ、怒りの形相を見せていた。この怒りは、ごんな身体になってしまったことへの怒りか、それともノウマンに対する怒りか？[illegible]のE3バージョンのデザインに関しては、両腕と首の間でも激しいやりとりがあったようだ。そんなところもデザインに影響を与えているのかもしれない。

▼ディンゴ、カリスト[illegible]水作業をしているときの[illegible]服と[illegible]を剥ぎ出した姿の形相が[illegible]る。[illegible]力が存分に発揮されるこの[illegible]を表現するにふさわしい、[illegible]に[illegible]で[illegible]ことから、[illegible]は考えられている。この[illegible]の「叫び」や「怒り」から[illegible]という属性を与え、彼に生きぬく力を与えているのかもしれない。



sky.reaction.net

KEN MARINARIS

ケン・マリナリス

CV:藤乃五月

「あなたにはやらなきゃいけない義務がある」

■ウラマンの配下として従軍しているバラム軍のスレーム・ランナー、ケン・マリナリスが、ウラマンに従っているのは形だけであり、ウラマンが推し進めるアーマー計画を阻止する機会をうかがっている。彼女の父親リチャード・マリナリスはディンゴと同じ部隊に所属しており、ウラマンの陰謀の犠牲になったと、ディンゴにとってウラマンは憎むべき父の仇なのだ。いち早くこの兵器に乗ることない彼女は、ウラマンを討つ手だてはなくアーマー計画は最終段階に入ってしまう。そんなとき、彼女の前に現われたのがディンゴとシェフィールドだった。ウラマンと同じ力を持つと噂されるスレーム・ランナーを、アーマーと同等の性能を持つオーバーカスタムスレーム。この2つがそろえば、アーマー計画を阻止できるかもしれない。しかし、ケンは、戦闘よりどうしてもディンゴを助けるためにはケンに協力するしかない状況に置かれている。このとき、彼女の胸に去来した思いはどんなものであったのだろうか？　命を救ったとはいえ、ディンゴをシェフィールドから降りられない身体にしたのは彼女の意志だ。彼女にとってディンゴとは、仲間の仇をとろうともせず、自分だけが助かるために逃げた者として、また自分の父親を見殺にした部隊のリーダーとして、憎しみを向けるべき対象である。彼をシェフィールドに縛り付けたのは、そんな彼に対するある種の「復讐」の念も混じっていたのかもしれない。それからしばらく、彼女は自分が連合宇宙軍のスパイであると偽りながら、ディンゴをウラマンの野望を阻止するために動かしてゆくことになる。

■前作のヒロイン役に当たるセルヴィス・クラインがおとなしくはかなげなイメージであったのに対し、ケンからは意志の強く行動的な女性という印象を受ける。セルヴィスがレオを「支える」女性だとするなら、ケンはディンゴと「ともに戦う」女性だ。ケンの生き方そのものが、彼女を形作っているといえる。

▶衣装が違いだけのラフ[illegible]ばん最初に思いかけたキャラ[illegible]も力と勇気を[illegible]ちばん最初に描いたキャラ[illegible]その他のキャラや[illegible]

■[illegible]だともいえる。

OFFICIAL DESIGN

▶クリエイター陣のケンのオフィシャルデザ[illegible]と目につかるセルヴィスとの違い[illegible]はやはり胸の大きさであろうか[illegible]大すぎる胸は戦闘の邪魔になりそうな気も[illegible]するが、かなりの部分AIがサポートしてくれるので問題ないのかもしれない。もっともAIがしては解析したい不可能なのだが。

sky-reaction.net

「力は正しいと思えることに使うべきだわ」

■ケンがソウマンに決定的に従う者がいるとすれば、ルルーの命を救ったことだろう。ルルーの言葉「[illegible]」は、ケンの心を動かしたはずだ。ルルーのように生まれてはいないが、ケンは「[illegible]」という言葉を聞いてケンに伝えようとする。ルルーと、そう他の人々のことも分かってはおらず、彼女は「[illegible]」と言われる。父が死ぬ[illegible]、ルルーの友達と[illegible]。ディンには太刀な仲間がいて、「力は正しいことに使う」[illegible]。ケンが[illegible]られることに、彼女の父[illegible]の言葉に[illegible]はその言葉を[illegible]。[illegible]ディンは[illegible]。[illegible]人星の人々を[illegible]。彼女はケンの[illegible]信頼しつつ本当の仲間になれた。

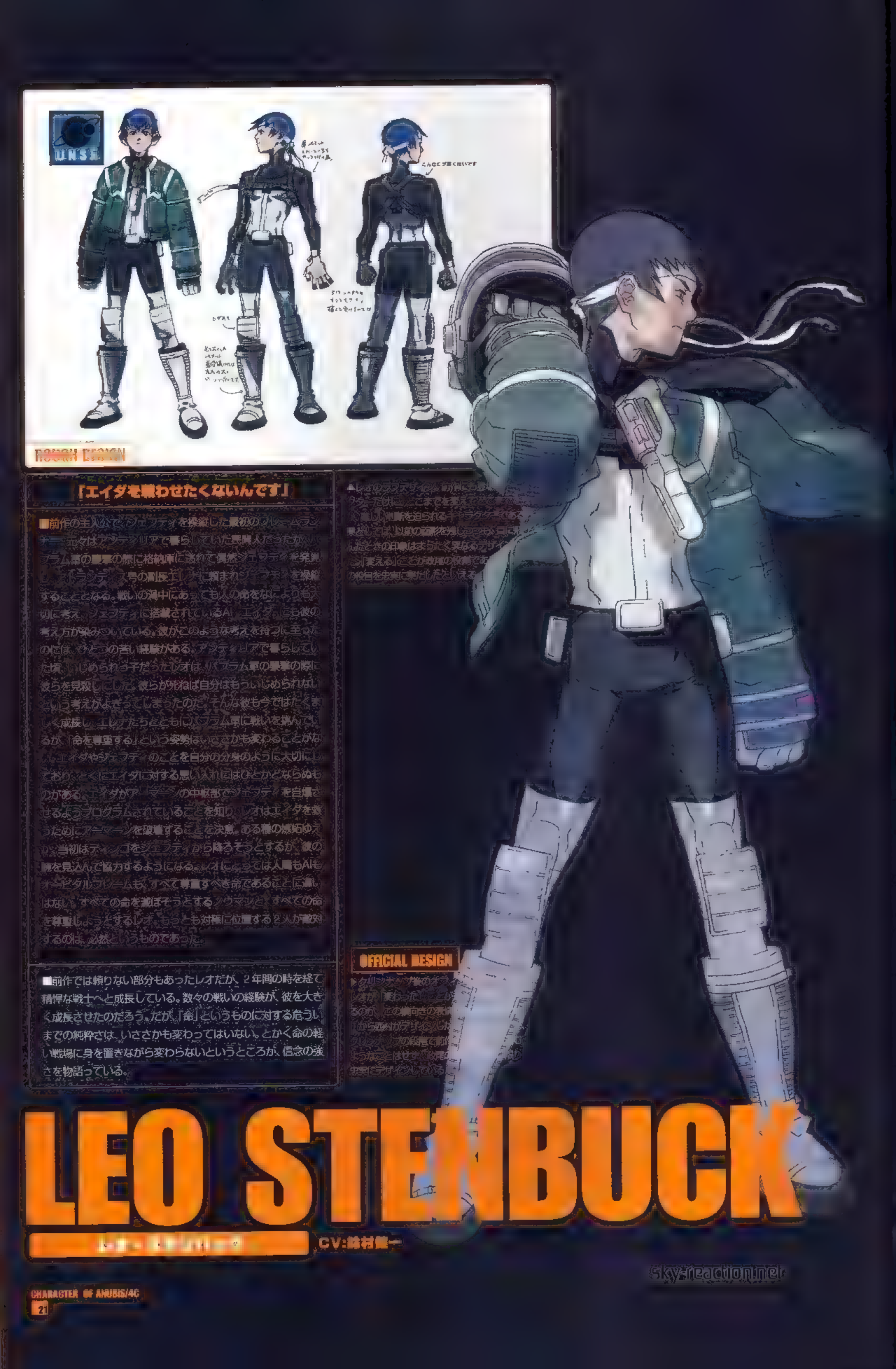
■いつもパイロットスーツを着ているという点も、ケンが行動的に見える理由のひとつだろう。父の死の真相を知るためとはいえ、ソウマンの部下となってオービタルフレームを操縦するなど、並の行動力で出来ることではない。厳しい表情をしていることが多いため性格キツそうな印象も受けるが、状況がそうさせているだけであって思いやりある女性だ。

DESIGN at E3

▶E3出展時のデザインはケンのデザインで素材がとくに気に入ったのはケンが着ている、ヘルメットとスーツ。数多の新しいコンデザインは、[illegible]数ありのラインがすべて[illegible]。[illegible]アニメ用のデザインに[illegible]。[illegible]ヘルメットを見せるような場面はほとんどないけれど、だからといって手を抜かずに[illegible]。[illegible]ケンはつながっているといえる。

▼ファミリーパートでは、ケンだけ出現するキャラクターのため、[illegible]。[illegible]に乗ることもあり、[illegible]。[illegible]性というとティンコというと[illegible]。[illegible]以上の[illegible]。[illegible]

sky-reaction.net



「エイダを戦わせたくないんです」

■前作の主人公でジェフティを操縦した最初のプレーヤーキャラ。元々はアンティリアで暮らしていた民間人だったが、パラム軍の襲撃の際に格納庫に逃れて偶然ジェフティを発見し、ドラゴンズ号の副長エレナに頼まれ、ジェフティを操縦することとなる。戦いの渦中にあっても人の命をなによりも大切に考え、ジェフティに搭載されているAI「エイダ」にも彼の考え方がにじみついている。彼がこのような考えを持つに至ったのには、ひとつの苦い経験がある。アンティリアで暮らしていた頃、いじめられっ子だったレオは、パラム軍の襲撃の際に彼らを見殺しにした。彼らが死ねば自分はもういじめられないという考えがよぎってしまったのだ。そんな彼も今ではたくましく成長し、エレナたちとともにパラム軍に戦いを挑んでいるが、「命を尊重する」という姿勢はいささかも変わることがなく、エイダやジェフティのことを自分の分身のように大切にしており、とくにエイダに対する思い入れにはひとかどならぬものがある。エイダがアーマーンの中枢部をジェフティを自爆させるようプログラムされていることを知り、レオはエイダを救うためにアーマーンを破壊することを決意。ある種の滅私ゆえか、当初はディンゴをジェフティから降ろそうとするが、後の時を見込んで協力するようになる。レオにとっては人間もAIもオーガニックもデジタルクリームも、すべて尊重すべき命であることに違いはない。すべての命を滅ぼそうとするノウマンと、すべての命を尊重しようとするレオ。もっとも対極に位置する2人が敵対するのは、必然というものであった。

■前作では頼りない部分もあったレオだが、2年間の時を経て精悍な戦士へと成長している。数々の戦いの経験が、彼を大きく成長させたのだろう。だが、「命」というものに対する危うい程までの純粋さは、いささかも変わってはいない。とかく命の軽い戦場に身を置きながら変わらないというところが、信念の強さを物語っている。

▲レオのラフデザイン。前作ではジェフティのパイロットとしてのみ考えられていたレオ。厳しい判断を迫られるキャラクターであるゆえ、前作では以前の面影を残しつつも、口にしたあの印象はまったく異なるプリ[illegible]。「考える」にとどまらず、自分の[illegible]の決断を実行に移したといえる。

sky-reaction.net

「誰だって関係ない。目的が同じ仲間なんだ」

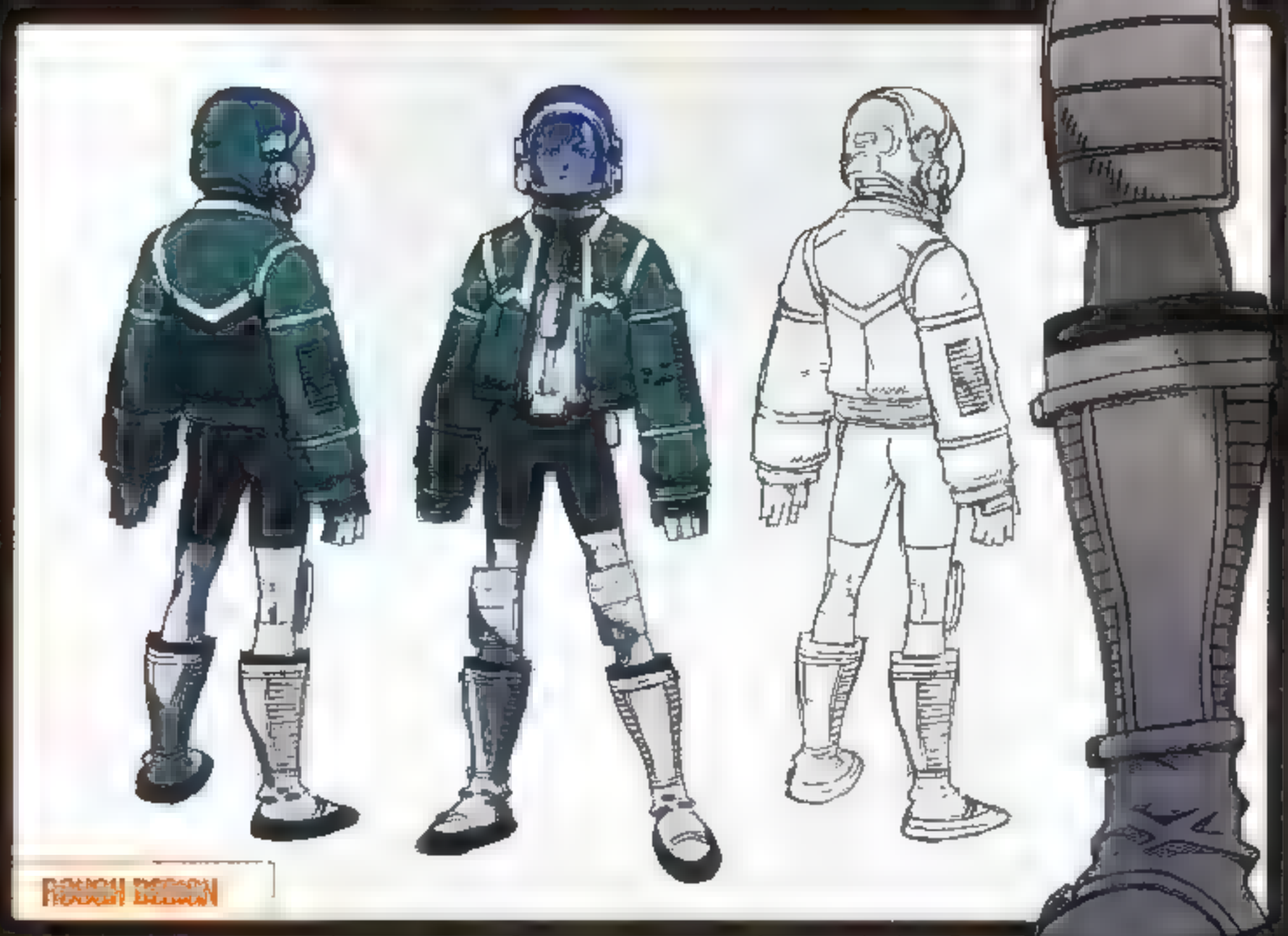
■レオもディックも連合軍の人々も、アーマー計画の阻止という目的では一致している。だが、彼らが同志であり仲間なのかといえば、それは違う。連合軍のかなりの部分は、火星の人々などどうなってもいいと思っているし、ディックにしてもそんな連中を仲間だとは思えないだろう。だが、レオは違う。彼にとっては、ディックもその他の人々も、みんな「同じ目的を持った仲間」なのである。火星だろうが地球だろうが、そんなことはどうでもいいのだ。そもそもレオにとってみれば、人間とAIの区別だって無いのだ。生まれや育ちこれまでの道のりが違ったからといって、それがどれほどのことだというのだろうか。彼にとっては、これもが守るべき価値のある命だったのだ。彼がもっともそりたい正義、それは、アーマーとともに自滅しようとしている、彼が愛したAIは、破壊のために生まれた存在なのだった。

■「アヌビス」の映像で監督の村田が重視したのが「劇場版アニメのニュアンスで」ということだった。たとえば、同じタイトルのアニメであっても、「Ｖ」と劇場版とでは、おのずと絵柄や色味が異なってくる。その指示の意味するところを、政尾や西村なりに解釈して完成したのがご覧のキャラクターである。前作と比較すると、ニュアンスの違いがよくわかるだろう。

DESIGN at E3

■E3出展時のレオのデザインは、オフィシャルバージョンの機体と比べると、いくぶん、ルを残しているようにも見受けられる。ヘッドパーツを引き継んでいるのは、ひとつの決断の現われであろうか。なんとしても、ライダの暴走を阻止したいのだろう。誰よりも命を大切にしているレオが愛したのが、すべてを破壊するために生まれたAIであるというのも皮肉な話であるが、この時点主人公の心からの人間とAIの違いも、これ以上ないほどに薄れてしまったのかもしれない。

■ところでレオのラフデザインは、コバルトーンのデザインからは、スコミの影響を感じさせるものだ。ディックに関しては、相棒ケーンの影響が強いように見受けられる。中でも改造が、ケーンに影響を受けたのかもしれない。ライダーは、ケーンをはじめとするカラーコンデンサ全般というラフデザインから、改造のルーツがどのあたりにあるのか探ってみるのも、一興だ。



sky-reaction.net

ORIGINAL DESIGN
「お前には特別の試験をしてやろう」
■ハラム軍に所属しているシステムエンジニア。科学者としての実力は誰もが認めるところだが、同時に相当な変わり者としても知られている。ディンゴにとってかつての教官にあたる人物で、ロイドの時代は、世話になったと言っているところからも、必ずしも偏屈なだけの人物というわけではないようだ。アヌビスの戦闘能力を解析しようとのもくろみから、この研究の成果を元にオ[illegible]ビタルスレーム[illegible]スーパーエディション[illegible]を開発している。ロイドの実験を受けているディンゴは、アヌビスの重光速移動能力に対抗するための協力を依頼されたロイドの元へたどり着くのはそれからでも、苦労で、研究室の辺り一帯には無数の爆弾が埋め込まれている。ハラム軍の頭脳として厚遇されているのかというとそうではなく、単に訪問者を驚かそうというロイドの面白おもしろいこのあたりが変わり者といわれる所以であろうが、非常に豪理堅いところもあり、ハラム軍に貢献を誓うまで以上譲れないとして、自らが試作したオービタルフレーム「インベルト」でシュラディンゴに戦いを挑むが、それはディンゴにアヌビスを使せる力があるか確かめるという意味合いもあったようで、その力があるのを確認すると、シュラディンゴのシステム的バージョンアップを可能にするプログラムを引き渡した。その後、まだプログラムが着床していないシュラディンゴをアヌビスの攻撃からかばい、コクピットのある頭部を握りつぶされて死亡。プログラムの重要を知りながら軍に仕えていた彼としては、どこかで償うを贖罪する機会を欲していたのかもしれない。最後まで自分の信を通した科学者だった。
■ロイドとインベルトのデザインには、『真・女神転生』シリーズなどのキャラクターデザインで著名な悪魔絵師、金子一馬がゲスト参加している。政尾や新川とは絵の系統がまったく異なるだけに、ゲーム中でも異質な存在として際だった存在感を示している。と同時に、インベルトとともに、本作に新たなパースペクティブをもたらした。
OFFICIAL DESIGN
LLOYD
CV:[illegible]
sky-reaction.net
CHARACTER DESIGNS/4G
27

POWER DESIGN
「早く来い。お前を潰すまで待ちきれん」
■バラクラム軍の指揮官にしてディンゴの元上官。「オーガニック・フレームの父」と呼ばれる、リコア・ハーディマン博士を父に持つ。フレームランナーとしての腕も超一流で、レオが操縦するジェフティを、破壊寸前まで追いつめたこともある。彼と互角に戦える腕前を持つものは、まずディンゴくらいしか存在しない。2172年、連合宇宙軍に占拠されていたエウロパの採掘支援基地のシティルア鉱業を指揮、秘裏に開発されていたオーガニック・フレーム「アヌビス」を奪取する。ハーディマンの死後、ケタ外れの破壊兵器を備えた軍事要塞を建設する「アーマーン計画」の指揮を引き継ぎ推進。アーマーンの起動キーとなる「アヌビス」と「ジェフティ」の製造には大量のメタトロンが使用されたが、このメタトロンの輸送に失敗したと見[illegible]示。ディンゴたちの部隊を犠牲にした。指揮官としてもフレームランナーとしても有能であるものの、あまりに過激な性格と汚いやり口に、内部からの批判も少なくない。人の命などなんとも思っていないらしく、ディンゴと再会した時もなにひとつ動揺した様子を見せなかった。およそ人間的な感情の欠落した男だが、有能なフレームランナーには関心があるらしく、ディンゴやヴァイオラには、ある種の好意らしきものを持っている。もっとも、自分の手に入らないとなれば用はないようで、ディンゴが部隊に戻る意志がないと知るや、なんの迷いもなく射殺しようとした。もっとも、自分の命すらもたいして関心がないので、他人の命を気にしないのも当然といえる。彼が望むのは世界の支配ではなく、全人類の終末なのだから。
■冷酷、無慈悲、悪辣を絵に描いたら、ちょうどノウマンのような感じになるのであろうか。彼の外見からは、およそ人間的な温かみがまるで感じられない。一切の意志の疎通が不可能な、まるで別の種類の生物のようにすら思える。もっとも、ノウマンの方も誰かと意志を通じたいなどと思ってはいないだろうが。
OFFICIAL DESIGN
▶クリンナップ後のノウマンのオフィシャル[illegible]デザイン。ノウマンのパイロットスーツ姿は、その非人間的な性格と相まって、どこかロボット的な印象を強く受ける。後部から[illegible]ケーブルは、さしつめ内臓と[illegible]。白いスーツと黒色からは[illegible]感じられない。
NOHMAN
ノウマン
CV:[illegible]
sky-reaction.net

「人類の無意識が終末を望んでいるのだ」

■ハラム軍事政権の目的は人類圏の支配確立と思われているが、ノウマンの志向はそれとは全く異なる。彼が望んでいるのは支配ではなく、人類の滅亡なのだ。メタトロンを手に入れた人類がその力で滅亡するのは、宇宙の意志であり自然の摂理。それがメタトロンの「刃」を手にするノウマンがたどり着いた結論であり、彼の父の意志でもあった。ノウマンにとっては自分自身でさえもメタトロンの意志を代行するための装置に過ぎない。メタトロンの全能は潜在性を最大限に引き出し、太陽系全体をエネルギー圧縮に書き込むこと。それこそがノウマンの推進するアーク計画の実態なのだった。彼はなぜこのような望みを持つに至ったのだろうか……。あるいはノウマンが言うように、強大な力を持った人類が滅びるのは、宇宙の意志なのかもしれない。宇宙が本当にそれを望んでいるのか否か、それはディンゴとの決着で判明するだろう。

■いつもは無表情なノウマンだが、アヌビスに乗ったときだけは人が変わったように感情をあらわにする。細くつり上がった目を見開き、噛み付かんばかりに口を広げた凄惨な笑みは、不気味を通り越して恐怖すらも感じる。ディンゴのような力あるものと戦うとき、ノウマンはこうした「至福の表情」を見せるのだろう。

DESIGN at E3

▶E3出展時のノウマンのデザイン。ただでさえ不気味なノウマンだがヘルメットをかぶった状態だと表情がわからないため、ますます不気味な印象を受ける。オフィシャルデザインと比較すると、ディンゴ寄りになっていることもあってか、少々華奢な身体つきに見える。肌やスーツの白さが無垢な印象を強めている部分もあるが、実際にはディンゴと比較してもそれほど遜色のない体格をしている。また、そうでなければアヌビスの操縦などつとまらない。

▼こちらもノウマンのラストデザイン。細くつり上がった目つきと、薄く笑った口元が、彼の人格をなによりも表わしている。確かにそういう人物ならば、人を殺したところでなにも感じたりしないだろう。目は口ほどにものを言うということわざがあるが、ノウマンの場合は顔全体からものを言っている。人間の所業のようなディーテルが、どこか悪魔的な印象も醸し出している。

sky-reaction.net

「おっかなくて、ふるえが止まらねえんだ」

■「ゼーマン計画」を巡る戦いを、最後の人々はどのように語るのであろうか？　おそらく、チャン島とハウマンの因縁めいた死闘や、人の業を嘲いCAVEを生かった事件は少女、AIを救うために命がけで戦った男に、最高の頭脳を持ったマッドサイエンティストの最期といった物語を、さらに色を加えながら伝説として語り継いでゆくのだろう。だが、こうした伝説的な人物ばかりがこの戦いに参加していたわけではない。多くの戦争がそうであったように、歴史に名を残した人々の陰には、その数百倍、数千倍もの無名戦士たちの死闘が存在する。連合宇宙軍のテッド・ティパーも、そんな歴史に無視されてゆく戦士のひとりである。彼はディンゴのようなヒーローでもなければ、ハウマンのようなヒールでもない。最初にディンゴが出会ったときは、敵に発見されやしないかと怯えながら、コンテナに隠れてガタガタとふるえていた。助かったと思った途端に震度がでかくなり、敵が現われればまた助けを求める。どこにでもいるようなお調子者の人間である。では、彼は単なる臆病者のどうしようもない人間なのかといえば、そうではない。死ぬのが怖くない人間なんかいないし、好きこのんで危険な目に遭いたい人間もいない。恐怖を感じない人間がいたとしたら、それはただの狂人だ。ティパーは単にヒーローではないだけで、至って普通の、おそらく根は善良な男だ。そんな男が、なぜ危険な戦場に自らを置いているのか？　仲間のためか、家族のためか？　その理由はわからない。だが、たとえヒーローでなくとも戦うべき時はある。彼らもまた、自らの物語を紡ぐ主人公たちなのだ。

■ディンゴやハウマンは言うに及ばず、70歳の老人であるロイドと比較してさえ、およそ戦いに向いているとは思われない。彼が生きて火星の仲間と合流できたことを、ディンゴは「奇跡」と評していたが、まったく同感である。しかし、逃げ足は結構速いようなので、案外最後まで生き残るかもしれない。憎めない小物だけに、そうあってほしいものである。

TAPER

テイパー

CV:[illegible]

sky-reaction.net

「復讐……ジェフティ……殺してやる……」

■姿形とそっくりのヴァイオラ。しかし、彼女はヴァイオラであってヴァイオラではない。過去の戦闘データから、戦闘能力と人格の一部を再現した構造体。つまり、戦闘AIなのだ。本物のヴァイオラ・ギュネスは、2年前に木星において死んでいる。火星で生まれ育ったヴァイオラは、かい摘まむ両親を戦争で亡くし、自らも宇宙放射線を浴びて子供を作れない身体となった。その原因を作った地球人を彼女は憎むようになり、ハラム星でハラディム・ソウルシスの部下となる。アヌビスとジェフティの奪取を目的として行われたアンティリア戦争において、ジェフティの奪取を担当したのがヴァイオラであった。だが、ヴァイオラがジェフティを起動させたために奪取は失敗。オービタルフォーム・ウィルスがジェフティに挑みかかるが敗北し、自らが仕掛けた爆弾に巻き込まれ木星に落下して死亡した。非常に好戦的な性格で、常に戦争を求めているかのような戦いぶりで、味方からも畏敬の念を抱かれるような存在だった。ディンコがハラムにいた頃、ヴァイオラだけは敵に回したくないと言っていたと言っていることからも、彼女がいかに突出した存在であったかがうかがえる。その反面、常に寂しさを抱えている女性でもあったことを知る者は少ない。本当のヴァイオラは強さだけでなく弱さも抱えた人間であった。戦闘と戦闘能力のみをコピーしたこの戦闘AIは、しょせんヴァイオラのまがい物に過ぎない。死によってようやく苦しみから解放されたヴァイオラは、自分の亡霊が戦い続けることを望んでいないだろう。彼女の安息は、戦友だったディンコが守ってくれるはずだ。

■ヴァイオラには今回も含めて3通りのデザインが存在する。OVAとして制作された『Z.O.E 2167 I DOLO』、前作にあたる『Z.O.E』、そして今回の『アヌビス』だ。同じキャラクターでありながら、ここまで作品ごとに印象の異なるキャラもかなり珍しい。そのときそのときの彼女の心情が、デザインの差になって現われている。

OFFICIAL DESIGN

ゲームにおけるヴァイオラ様のオフィシャルデザインは、[illegible]であり、実際には存在しない、キャラクターなのだ。[illegible]実際の人物の姿をもとにデザインされている。[illegible]の存在は[illegible]はそのため、[illegible]のあたりまでは別色でカラーデザインを[illegible]ようなデザインも存在した。

VIOLA

CV:手塚ちはる

sky-reaction.net

ガチャ子というキャラ。右下は政尾がパッケージ用に描いたイラスト

ZAKAT RUNNERS

ザカートランナーズ

CV:立木文彦（ヴォルコヴォ中佐）

sky-reaction.net

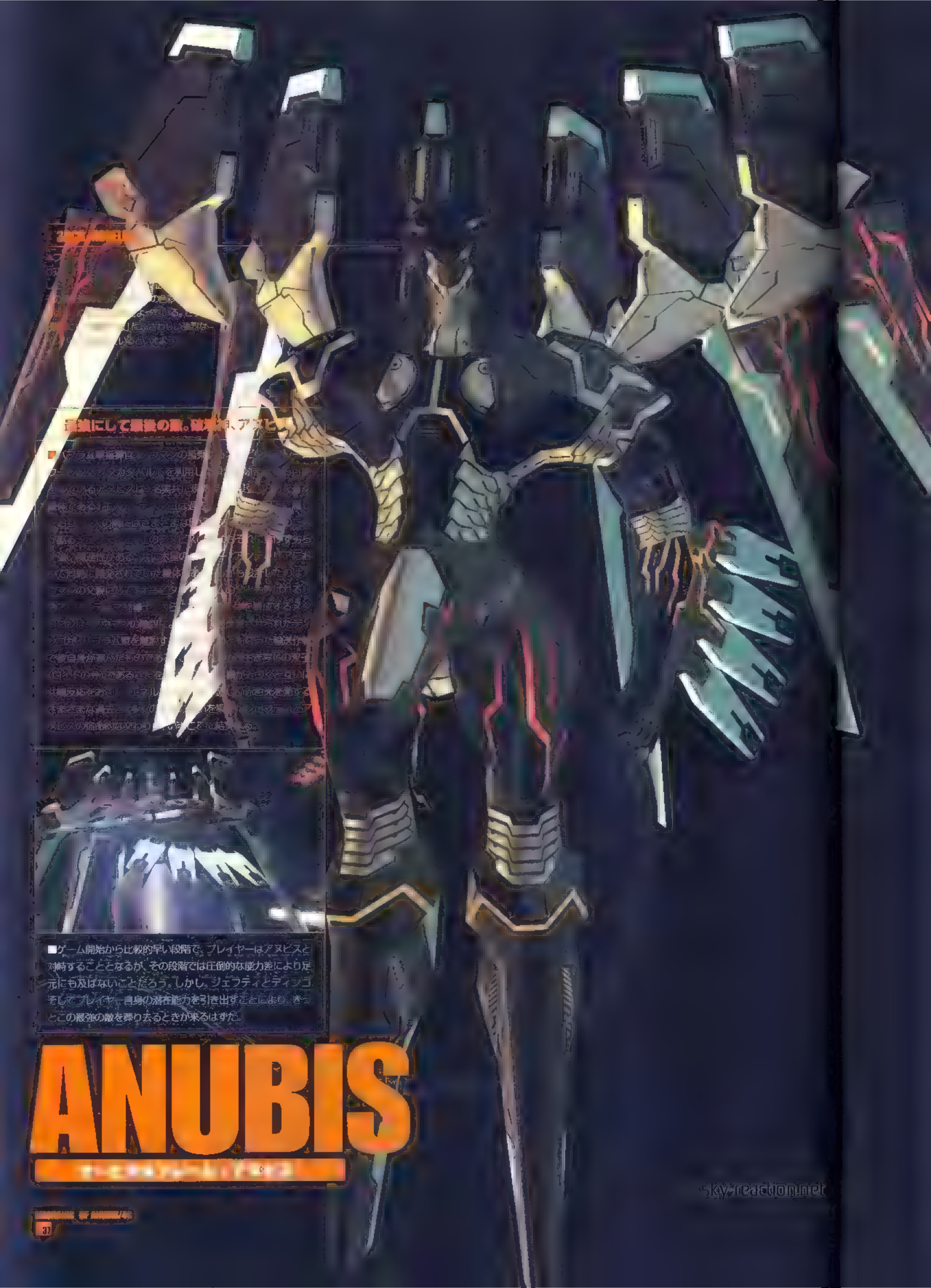
「火星の大地を焦がした力を思い知れ！」

■ノウマンの力がいかに強大であろうとも、彼とア[illegible]で火星[illegible]の支配を確立することはできない。ア[illegible]を実現するためには、手足となるアル[illegible]ルフレームが必要だ。このザカートランナーたち[illegible]元のうちの一本である。汎用性と高い機動力を[illegible]ーピタルフレームは基本人型をしているものだが、[illegible]ザカート」はその常識をうち破る、球形の巨大移動台となっている。機動力と汎用性を犠牲にすることで獲得した[illegible]力と自己修復機能、人型各種のカウンターを無[illegible]砲撃力は、まさに圧倒的不法者[illegible]ような「無傷」とも思えるオーピタルフレーム[illegible]人間たちは、どういった反応を示すのだろうか？ベンツなどの高級車を運転すると、自分まで偉くなったような[illegible]機械になる者がいるが、このザカートランナーたちも大方そんな連中だと思っていいだろう。無敵のザカートを操る自分も、また無敵で偉大な存在だという錯覚である。だが、そうしたおごりや慢心は、戦場においては命取りとなる。ザカートの性能は彼らの能力とは無関係であるし、そもそも人間の作ったものが絶対に無敵であるはずがないのだ。どんな強力な兵器を開発したとしても、それを運用するのはあくまでも[illegible]ノウマンの意図を見抜くことも出来ず、ただ手足[illegible]されているに過ぎない彼らが、示を[illegible]す知らない。真に偉大な力とはどういうものか、いずれ彼ら[illegible]の身を焦がすことによって知ることになるだろう。

■口では偉そうなことをいいながらも、結局は情けなくやられてしまう悪役キャラ。このザカートランナーたちは、まさにそんな役所である。「口だけは達者」という意味ではテイバーとも共通するが、テイバーが愛嬌のあるキャラであるのに対してザカートランナーはとことんイヤな奴という印象。彼らもテイバー並に太れば、愛嬌が出るか？（無理そう）

OFFICIAL DESIGN

▶[illegible]



■ゲーム開始から比較的早い段階で、プレイヤーはアヌビスと対峙することとなるが、その段階では圧倒的な能力差により足元にも及ばないことだろう。しかし、ジェラティとディンゴ、そしてプレイヤー自身の潜在能力を引き出すことにより、きっとこの最強の敵を葬り去るときが来るはずだ。

ANUBIS

sky-reaction.net

SUGG MODELING

▲アージェットのデザインには「優雅さ」を追求されていた。パーツ配置に[illegible]された日本的な[illegible]、そしてピンクの色使いは、まさにその[illegible]、神秘的な[illegible]。[illegible]たその姿は、数枚[illegible]の中から[illegible]を[illegible]いた。[illegible]インが乗るに相応しい機体だ。

双守一体の装備を持つ戦闘オービタルフ[illegible]

■ケン・マリネリスが乗るオービタルフレーム「アージ[illegible]」。名前の由来は、エジプト神話における下エジプト王権の[illegible]神・ウァジェトである。聖蛇・ウラエウスの姿である。[illegible]ており、翼を有している。また、猛毒も持っているが、[illegible]物のみがその毒に冒され、善人の体には無害。ケンに置き換え[illegible]れば、アーマーン計画に対して、その猛毒を使うと[illegible]。しかし、デザインのコンセプトは「毒蛇」ではなく「花[illegible]」(や[illegible]共通する部分はあるかも…)。仕様書には「お[illegible]あまり動かず、動くときはしなやかに。日舞、[illegible]ん」といったイメージが書かれていた。背中にある[illegible]パーツ「WISP」は、細かく分かれることで[illegible]シールドなどに変化させることが可能[illegible]カメラで、眼の役割を果たしている。[illegible]いるが、ピンクが搭乗するオービタル[illegible]だけあって、全体的に女性的なスタイル[illegible]しかし、美しい花にはなんとやらである。

■基本的な戦闘はすべてWISPを中心として[illegible]はつねに数十個程度のパーツが浮遊して攻[illegible]にはには攻撃も行う。矛と盾が一体となっ[illegible]ージェイトを攻略するには、まずWISPを[illegible]体を叩かねばならない。

ARDJET

アービタルフレーム・アージェイト

sky.reaction.net

▲ゲル状の装甲を取り除き、なかのフレームがむき出しになった状態のスケッチ。黒い影が以前「青年」を思わせる姿だったのが、かえってゲル装甲の持っている「異」のイメージを増幅させ、改めてこのオービタルフレームの持つ[illegible]を強調してくる。

妖にして幻。異形のオービタルフレーム

■バラム軍に所属するオービタルフレームのシステムエンジニア、ロイドが搭乗する異形の機体。アヌビスの戦闘能力を解析、さらにアーシェイトを開発するほどの実績を持つロイドが試作し、そして彼自身がプレームドライバーをも務めるこのインペルトは、いくつもの意味において異質なオービタルフレームといえよう。外見からして他機との相違は明白である。特に最大の特徴でもあるその全身を覆うゲル状の物質はインペルトの装甲として、他のオービタルフレームのように硬いだけでなく、かどいってもあるんただまらかいだけではなくダメージを吸収するゲル装甲が本来は無機的なものであるはずのオービタルフレームに有機的な、ある種生命的な印象すら与えることに成功している。今回、ゲストデザイナーとして参加している悪魔絵師・金子一馬のデザインによるこのインペルトは、他のそれとは明らかに異なった文法によって[illegible]いるといえよう。しかし、それによってインペルトは[illegible]オービタルフレームの常識を大きく[illegible]し、さらには[illegible]能性をも提示するものとなっている。

■その戦闘も他とはひと味違う。一定のダメージを受けたインペルトは、黒い煙幕を張ってプレイヤーの視界を塞いでくるのだ。エイダのナビゲートだけを頼りに戦うことになる、ジェラティとインペルトの「異端と正統」の対決は、プレイヤーに他とはまた違った緊張感をもたらすことだろう。

INHERT

ドーピングコンプレックス

3DCG RENDERING

▲今回[illegible]あるオービタルフレームのなかで[illegible]の実験を重ねているのが、この[illegible]インペルトである。他のオービタルフレームとは[illegible]ったその構造の[illegible]を、[illegible]の実験[illegible]が楽しみな[illegible]

sky reaction.net

3DCG MODELING

▲これが『アヌビス』の世界において、デ
ンゴと共にプレイヤーの分身となるオービ
ルフレーム「ジェフティ」である。そのシャ
ープなシルエットや、背中に配置された
を思わせるパーツなどがあいまって、い
も、主人公の乗るオービタルフレー
わしい、俊敏かつ精悍な印象を与え

滅亡のプログラムに直結された[illegible]は

■木星の衛星カリストの採氷労働者であり、デ
ニスパイロットでもあった主人公のディンゴ[illegible]ット
がフレームランナーを務める機体がこのジェフティであり、
前作で搭乗したレオ同様、偶然を装った必然、即ち「運命」に導
かれて、ディンゴとジェフティは邂逅を果たす。また、ジェフ
ティの頭脳ともいえる戦闘コンピュータ「エイダ」も健在。
その、理知的で冷静なナビゲートぶりからか、直情型のディ
ンゴと口論が絶えないが、戦闘を通じて次第に互いの理解を深め
ていく。そしてエイダには「自ら存在する意義」をまで書き込ま
れている「アーマード内部でのジェフティの自爆」というコマンド
がプログラムの根幹部分に組み込まれている。これは、ジェフ
ティにつなげられた生命維持装置の働きによって、かろうじて
生きているディンゴにとっても、手遅れの死活問題である。ア
ヌビスは、ジェフティ、エイダに課せられた忌まわしい宿命を、
消すことが出来るのであろうか。共にカリストでの出会いから、
めたジェフティとディンゴが、[illegible]
向こう側にこそ、彼らの真の「存在する意義」があるのではな
いだろうか。

■すでに前作でも明らかな、その性能の高さは折り紙付き。さ
らに今作のジェフティは、大幅に増加したレーザー、充実のサ
ブウエポン群、打撃コンボの強化、進化したグラブ攻撃などに
より、斬・撃・掴の三大攻撃全てにおいてさらなる飛躍を遂げ
ており、プレイヤーに巨大な力との「一体感」をもたらす。

JEHUTY

オービタルフレーム・ジェフティ

sky-reaction.net

3DCG MODELING

▲それぞれに異なった特徴がある非常にバ
ラエティーに富んだオービタルフレーム。
造形の高いCGモデルが実現している。
ラッド、クラッドの与える力に
よって動かされるものもあれば、人間のみが操れた
ものではなかなか出来ないものも
戦闘時にはキャノンを背部に格納するなどゲ
ーム中のギミックや動きなどにも個性がうま
く反映されている。

ジェフティに立ち塞がるたち異形の兵器

■本作には多種多様なオービタルフレームが登場する。ラプ
おなじみのラプターを中心に、用途に応じラプターに強化ユニ
ットをこれでもかと装着したものも登場。これが「クラッド」。サイクロプス
ラプターヘッドに加え、大きな盾の中央を貫いているような特
徴的なクラッド。両肩には小型兵器を装備しており、キャ
ノン砲での攻撃を繰り出してくる。ジェフティを含めて登場
するその大きさは圧巻の一言。ラプターに上半身ユニットを装
備したサイクロプスは線の細い容姿とは裏腹にむしろ上半身や
脚はたくましく、戦闘スタイルは近接攻撃が主。両の拳はフォ
ースフィールドに包まれており、強力な打撃を打ち込んでくる。
左右に持つレールキャノンと分厚い装甲を持つマミーヘッドは
前作と同様、抜群の火力を誇る。そのほか「ナリタ」は、両肩
に備える翼から分かるように、優れた飛行能力が特徴。スタイ
ルも非常にソリッドで、機体のデザインそのものがスピード感
に溢れている。「レオパルド」は滞空時こそ人型だが、地上時
のスタイルは豹のようでさえある。尻尾のようなパーツが
となっているほか、頭部も他の機体とは異

■追加装甲の仕様によって様々なバリエーションを見せ
ター。本作の醍醐味でもある「乱戦」ではこの個性的な動き
ラプターバリエーションを何十体と敵にしなくてはならな
だからたまらない。飛行形態で遠距離から急速接近するも
あり、個性的な動きを見つけだすのもひとつの楽しみであ

ORBITAL FRAME ENEMIES

sky-reaction.net

NEPHTIS
sky-reaction.net

▲ファントマ(0.1)と、作業用LEV(0.2)の設定図より。作業用LEVは、開発用としてまだ試作、外観からも、その異端性が伺える。ファントマの特徴である特大のパーツは、なんと「武器」!!(カノン発射時に機体を固定したり、バランサーやスラスターになったりと、オービタルフレームにはあり得ない、LEV独特の機能を持つ)

02

01

「Z.O.E」世界の根幹を為す、汎用人型機械

LEVは「Laborious Exploration Vehicle」(軌道外作業機械)の略称。メタトロンを使用した最新兵器である「オービタルフレーム」はLEVのシステム、構造面を原型としており、その意味で「Z.O.E」世界におけるロボットの「祖」といえる。元来は惑星開拓や鉱石の採掘、宇宙ステーションやコロニーの建造などの目的で開発された有人作業用ロボットであり、希少鉱物メタトロンとともに人類の宇宙での活動を支える非常に重要なインフラともなっている。こうした「土木機械」としての側面とは別にその優秀な性能により、軍事面にも用いられた機体が「ファントマ」であり、地球、火星の陣営を問わず広い範囲に配備され、要点の警備に、あるいは第一の攻撃に活躍の場は限りない。とはいえ現行の技術を下敷きに、高度に発展させた「人智を超えない兵器」であるLEVは、メタトロンを使用した最新兵器「オービタルフレーム」との性能差は開くばかりである。しかしその差を数値無視して、強めるべく開発されたLEVがビッグバイパーである。

■今作においてファントマは主にパプラムを共通の敵として一緒に戦うこととなる、連合宇宙軍の部隊として登場する。したがって、プレイヤーの操るジェラディと共闘する場面が多くなるが、そこは格段の性能差があるファントマとジェラディ。彼らのフォローも強者のつとめと思って欲しい。

PHANTOMA

sky-reaction.net

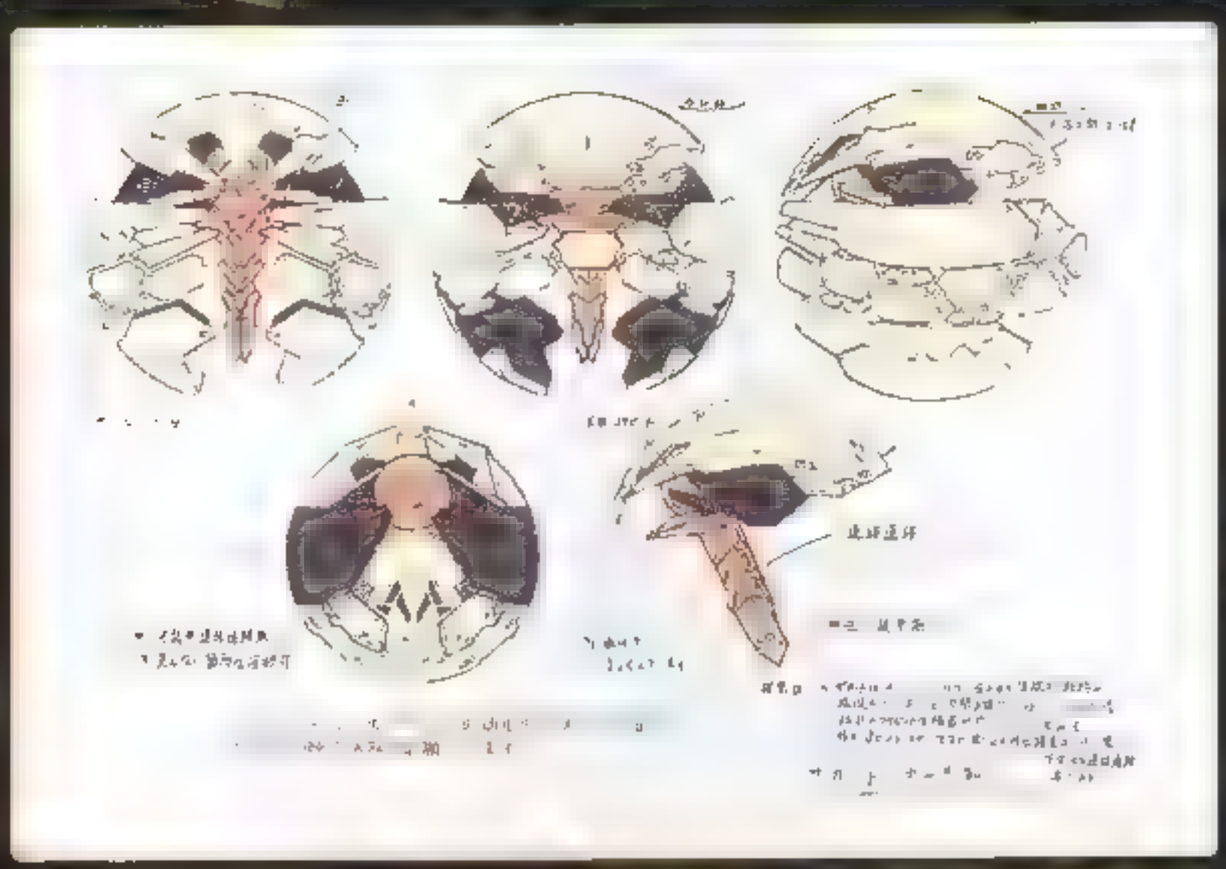
3DCG MODELING
▲村田監督は「昔からビックバイパーは絶対ロボットに変形すると信じていた」とのことで、今回新川によってその夢を実現した結果となった。そして、それを「変形する」と納得させる程、高い完成度を持ったデザインだ。デザインの出発点は、前作にも登場した「ブ[illegible]ントマ1」の後継機である「ブ[illegible]ントマ2」。
まさかの復活！可変機[illegible]ックバイパー」
■「ビックバイパー」この名前[illegible]らのゲームファンならすぐにピンとくるハズだ。そ[illegible]の名作シューティングゲーム「グラディウス」で登場し[illegible]のビックバイパーなのだ(感涙)！といっても、そのも[illegible]うわけではなく、新川が構想を得て作られたもの。搭乗するのは前作の主人公であるレオ・ステンバック。オービタルフレームではなく、背面にあるバーニアパックからうかがえるように、LEV系統の機体で、オービタルフレームの機動性に対抗すべく、人型と飛行を切り変えることによって性能差を埋めている。オービタルフレームの特徴であるサポートAIも搭載しており、登場するメカニックの中でも特異な部類に入る。また、作中での変形シーンは、じつにスマート。見所の一つだ。両腕はブレードとなっており、内部から指を出すことが可能。ビックバイパーはこの指を使ってある武器、を使用し、またそれをシェフティに渡すという。その武器の正体は、実際にプレイして確認してもらいたい。
TRANSFORMED
■武器で注目したいのは、あの「リ[illegible]部[illegible]している点。これは前[illegible]るリング状のレーザーで[illegible]大きいため、非常に[illegible]つだっ[illegible]機のオプションが[illegible]れているところも嬉し[illegible]
VIC VIPER
sky.reaction.net

■本来は空から地上に向けて攻撃するため設計されたカート。このようにキーブレードを射出するのは、中距離レンジまでの攻撃にも対応するが、実戦で使用する回ってからパーツが外れ、ボタンの[illegible]を取り囲み、回転すると同時に[illegible]の保護のようなものを展開する。

規格外の防御力を誇る[illegible]ート

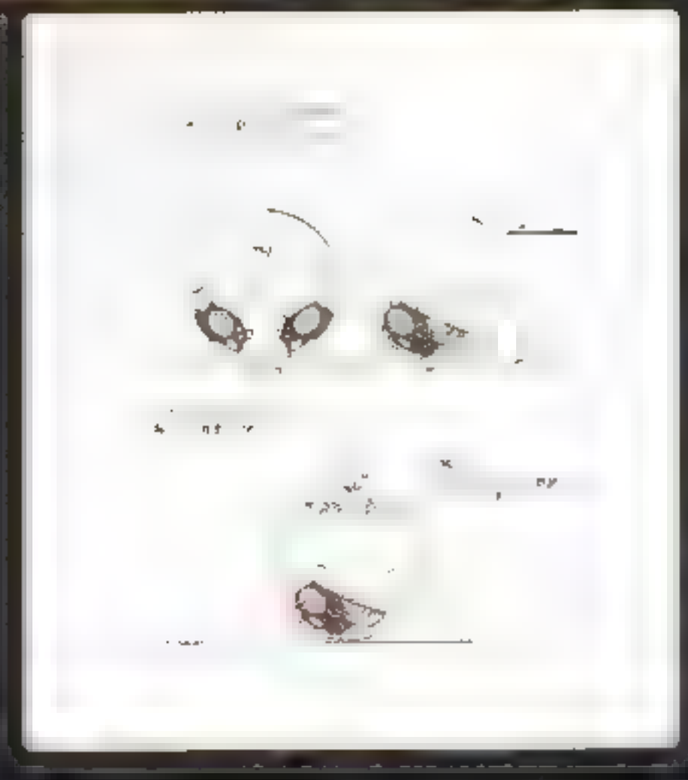
■大型オービタルフレームは[illegible]も特殊な部類に入るオービタルフレーム[illegible]の防御力を備えている。戦法も[illegible]きわめて。そのエネルギーフィールドの[illegible]は、するエネルギーフィールドは、可[illegible]ると、全く傷を負わせないレベルの[illegible]防御の姿勢から出発している。防御は最大の[illegible]戦闘においての役割は、その高い防[illegible]を拡大しながら戦闘区域を制圧すること[illegible]。サカートは前作の「テンペスト」と同じく、拠点制[illegible]オービタルフレームなのだったが、テンペストは高い攻撃力に[illegible]モンを組わせてタイプ攻めるタイプだが、サカートはいつ[illegible]防御しながら相手が消耗してきた所を叩くタイプ。実際の戦[illegible]

出会ったとしたら、精神的疲労度は間違いなく後者の方が高くなるだろう。文字通り、ジェンティの前に立ちはだかる「壁」となる。倒れるサカート、間違いなく強敵。



■この機体は、装甲が厚く球状の第一形態と、機動力をアップさせた第二形態という二つの姿を持っている。第一形態時に本体へダメージを与えることは難しい。まずは装甲を剥がすことが先決。第二形態になり、防御力が落ちた所が勝負だ。体当たりをかわして本体へ攻撃しよう。

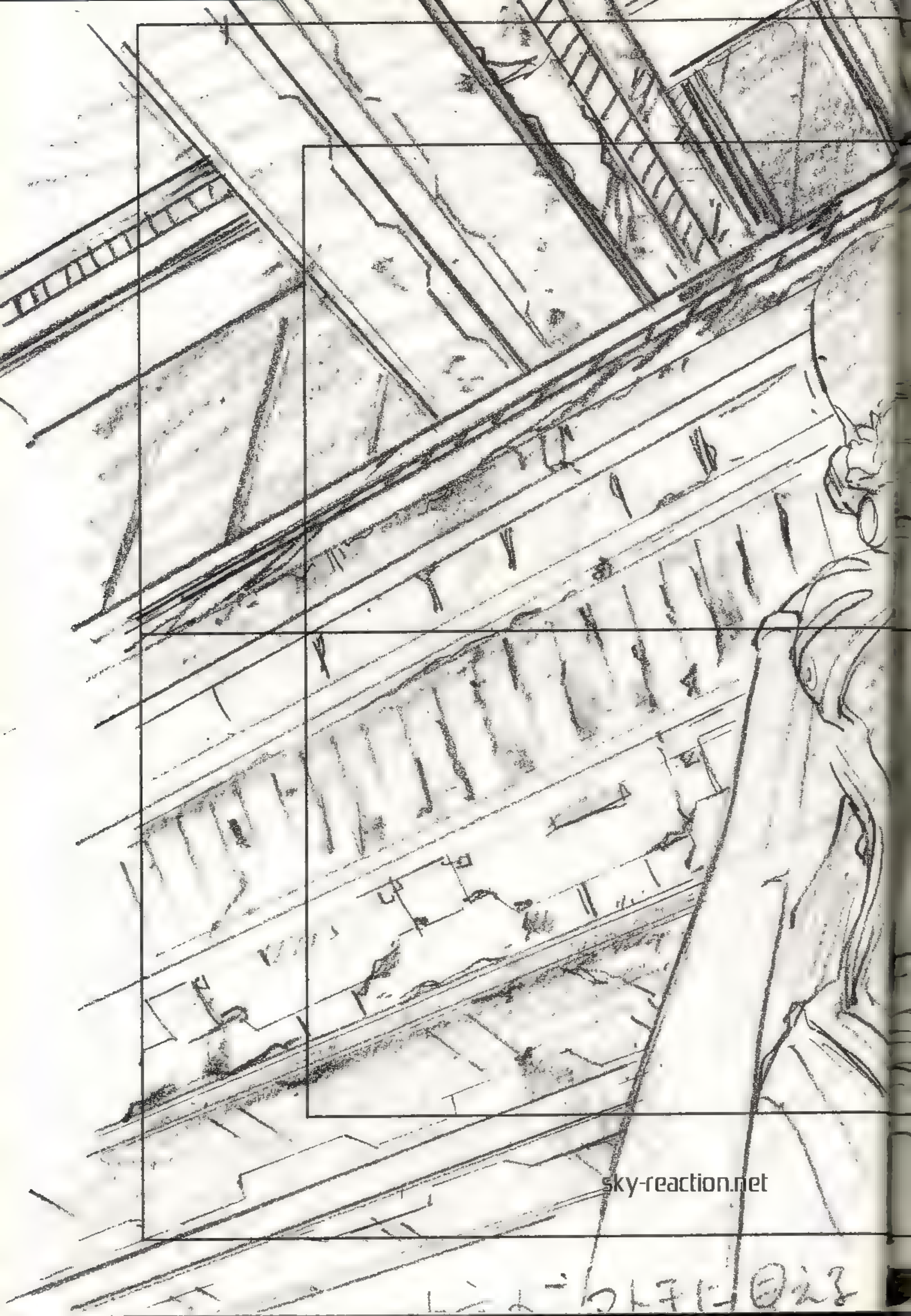
▲中心部に見える球状の物体、それがコクピットだ。エネルギーフィールドはこのコクピットから放射状に[illegible]装甲の隙間を狙うのがベストだ。[illegible]を撃ちこむには、実に4人のフレームランナーを必要とする。もはやオービタルフレームではなく、機動要塞と言っていいだろう。



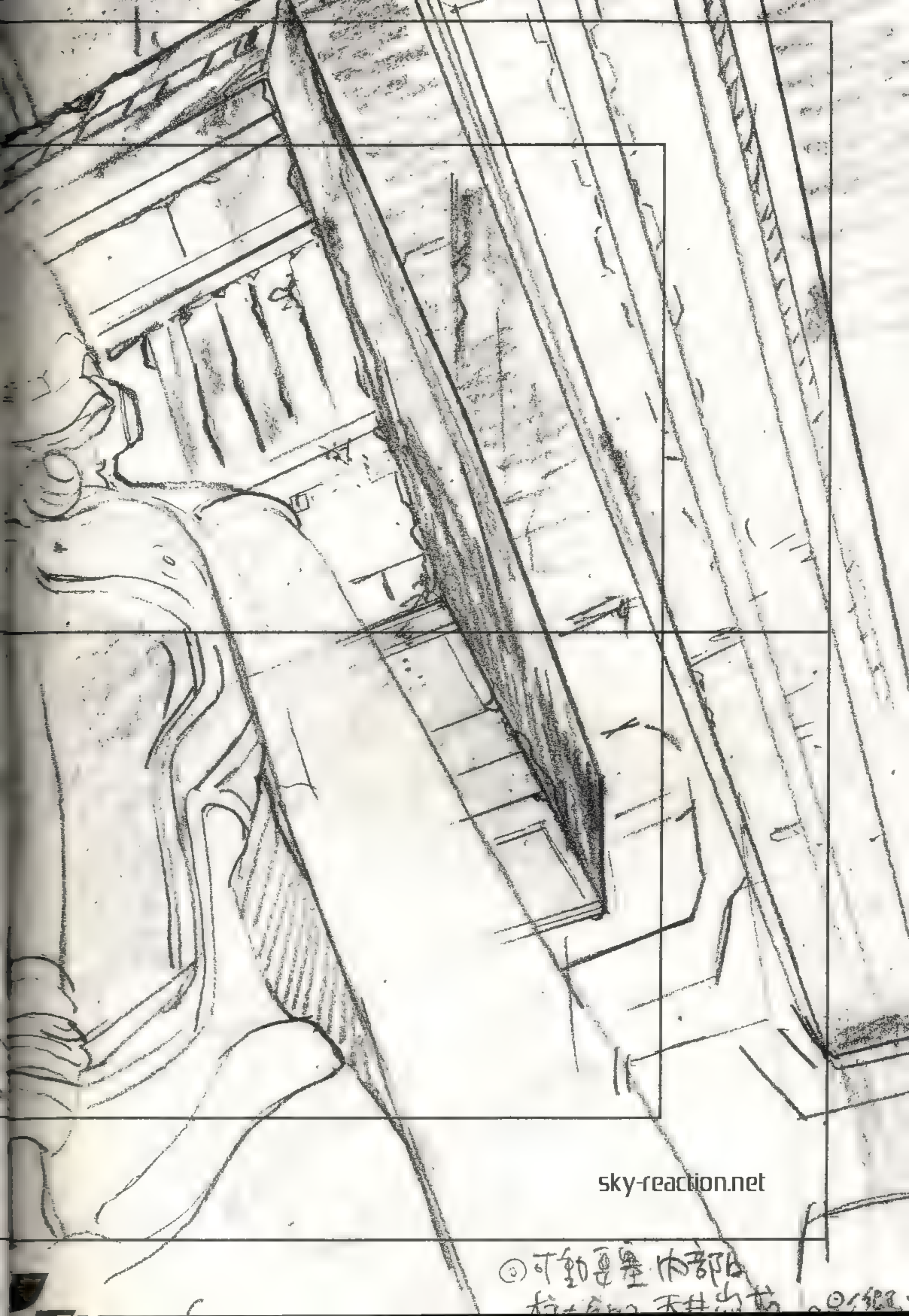
ZAKAT

オービタルフレーム・サカート

sky-reaction.net



sky-reaction.net


sky-reaction.net
◎可動要塞内部の
格納庫の天井高

sky-reaction.net

sky-reaction.net

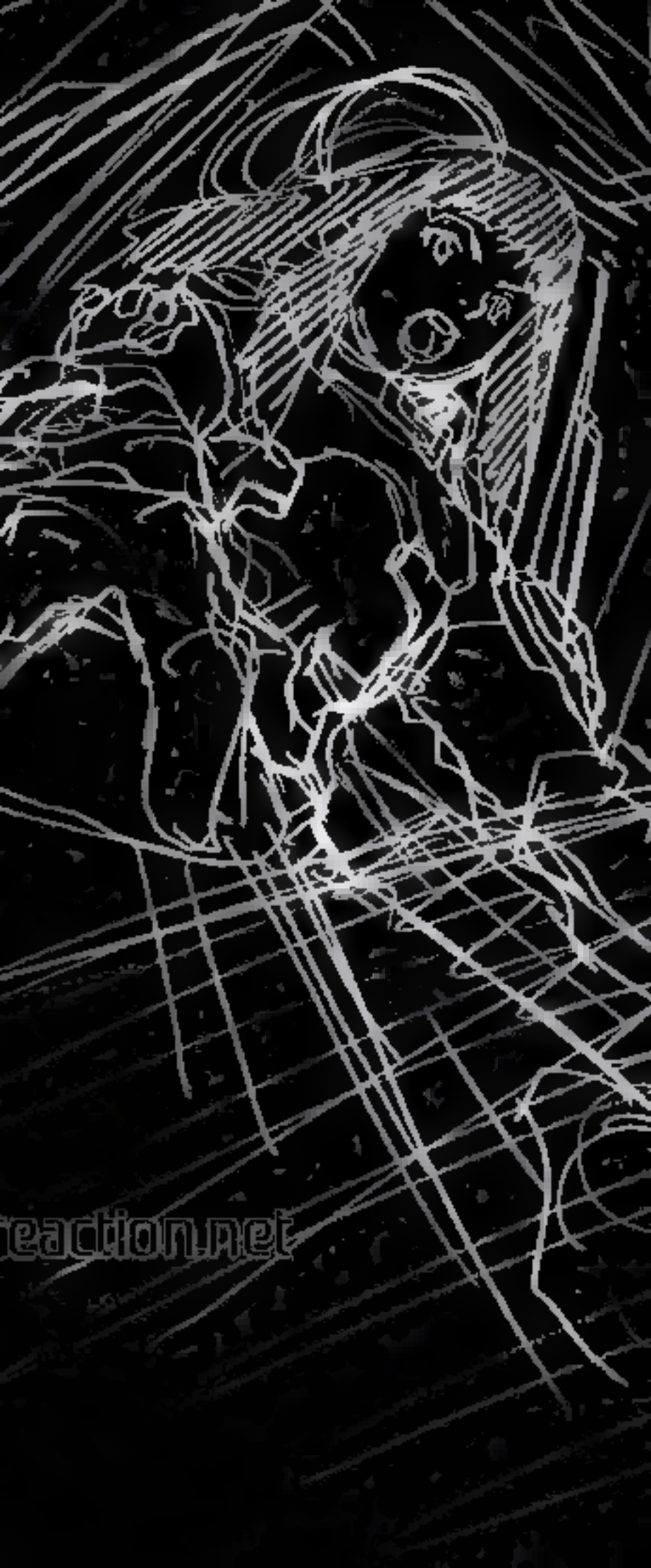
sky-reaction.net

sky-reaction.net

sky-reaction.net

reaction.net

sky-reaction.net

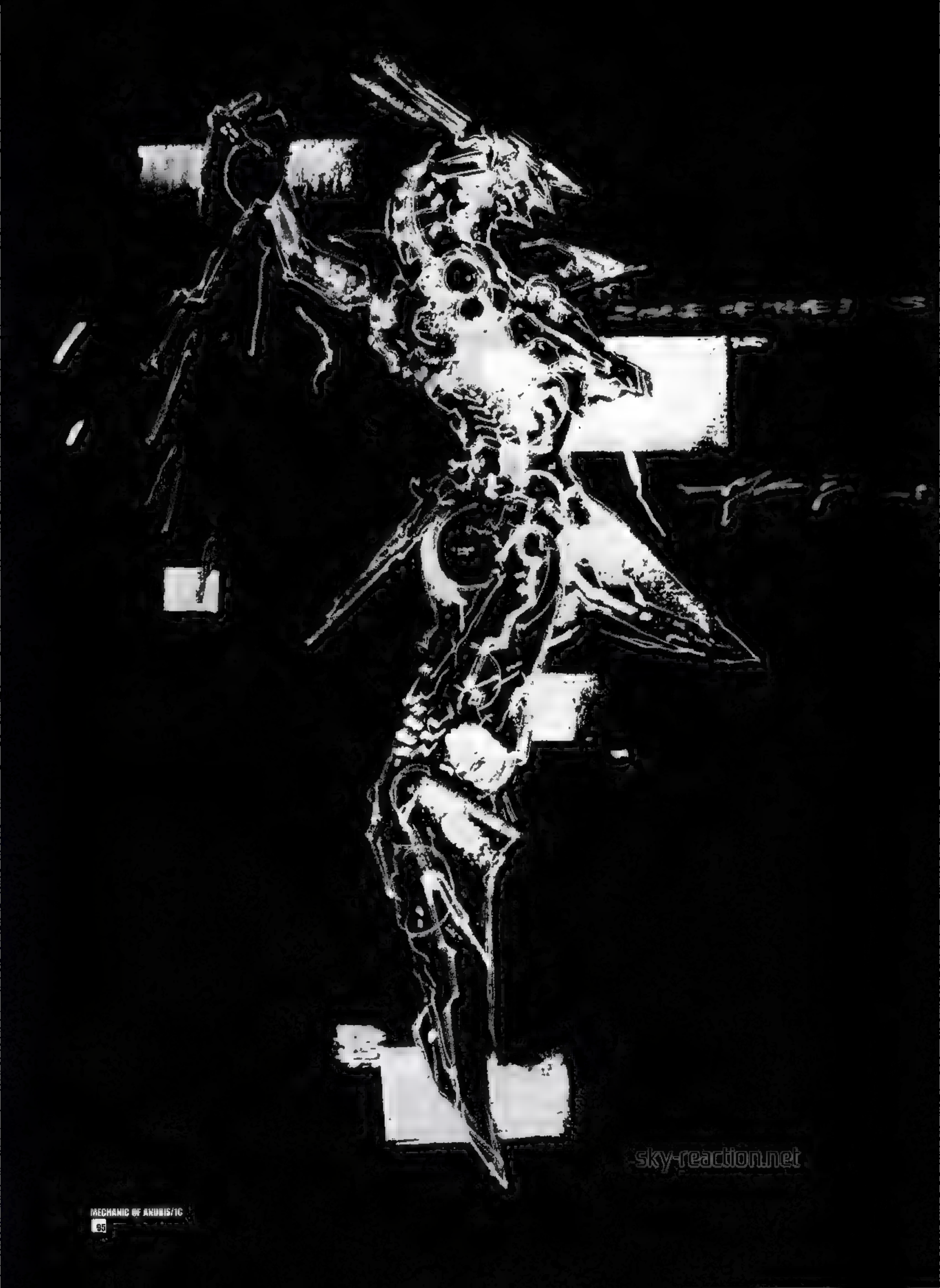

eaction.net

sky-reaction.net

sky-reaction.net

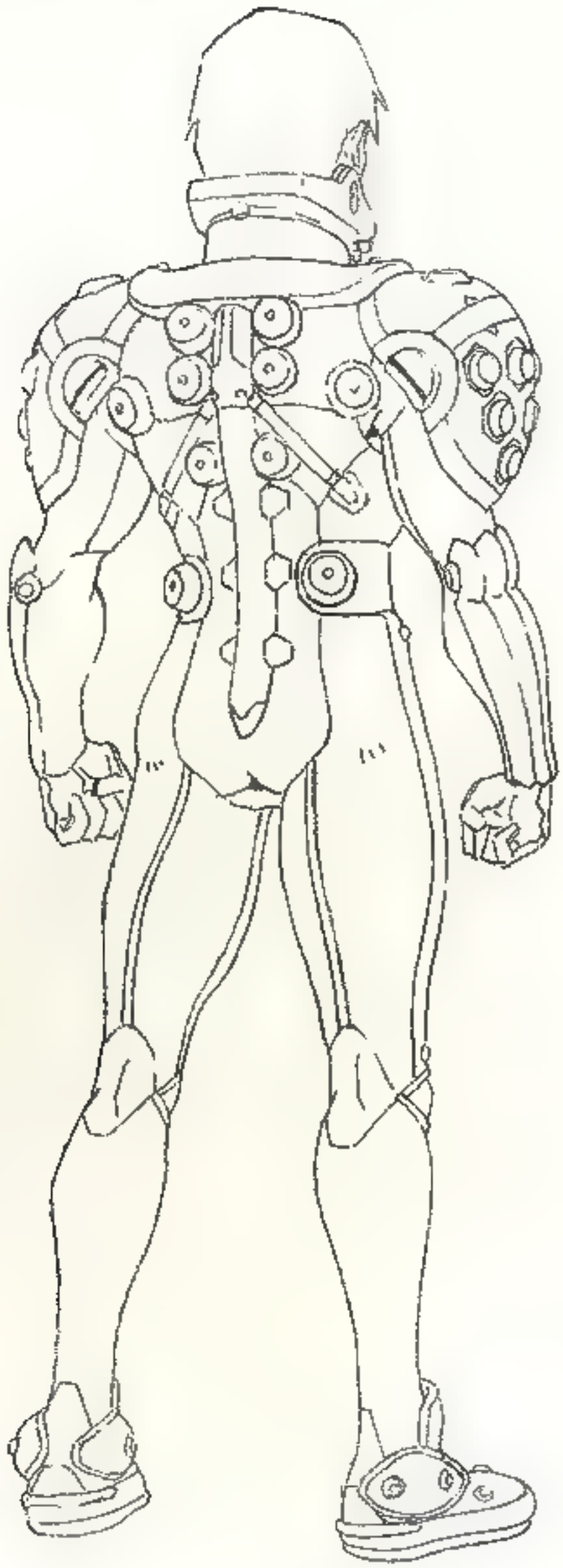
reaction.net

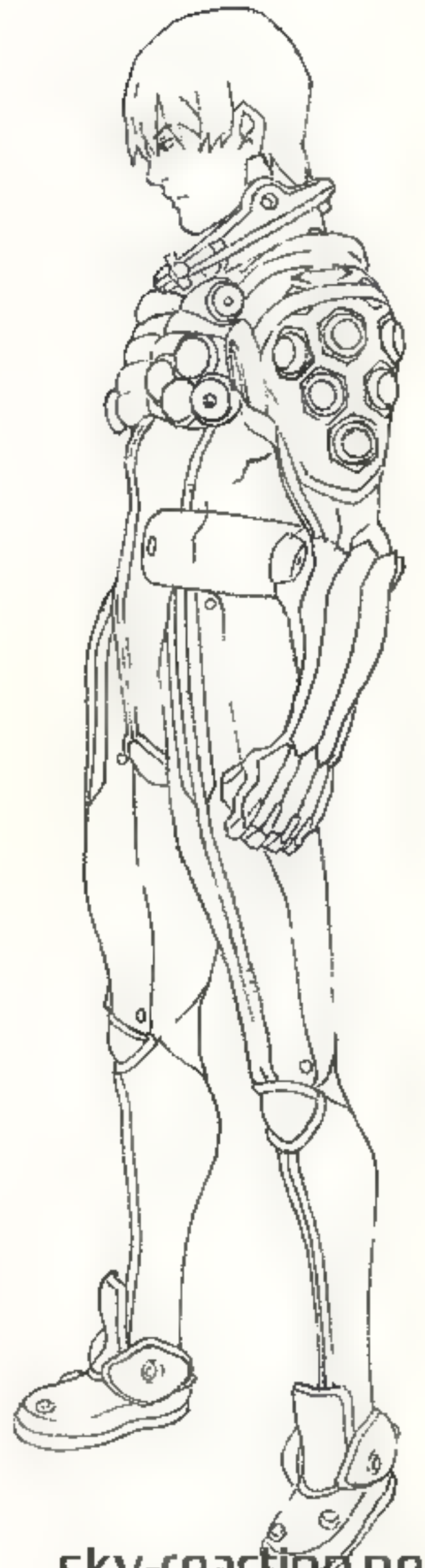
sky-reaction.net


sky-reaction.net

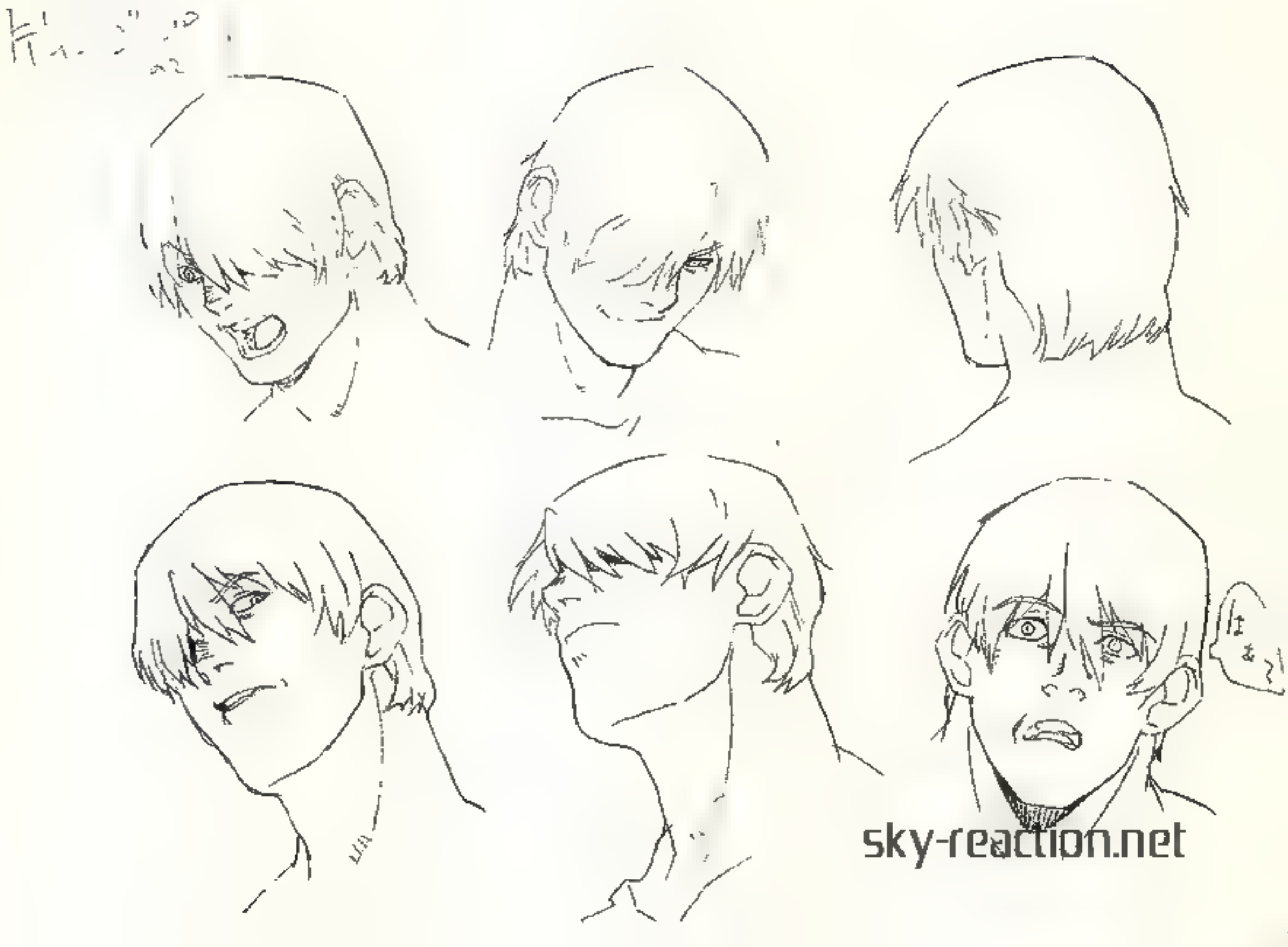
sky-reaction.net

sky-fire.com

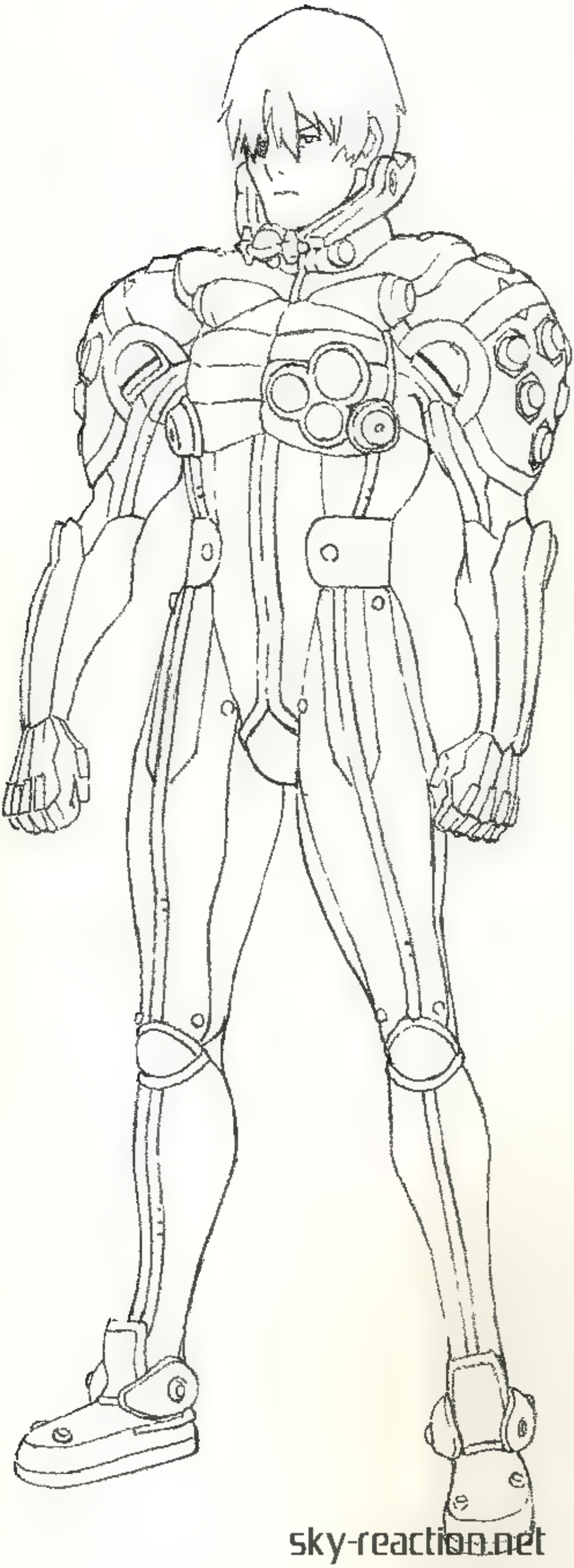




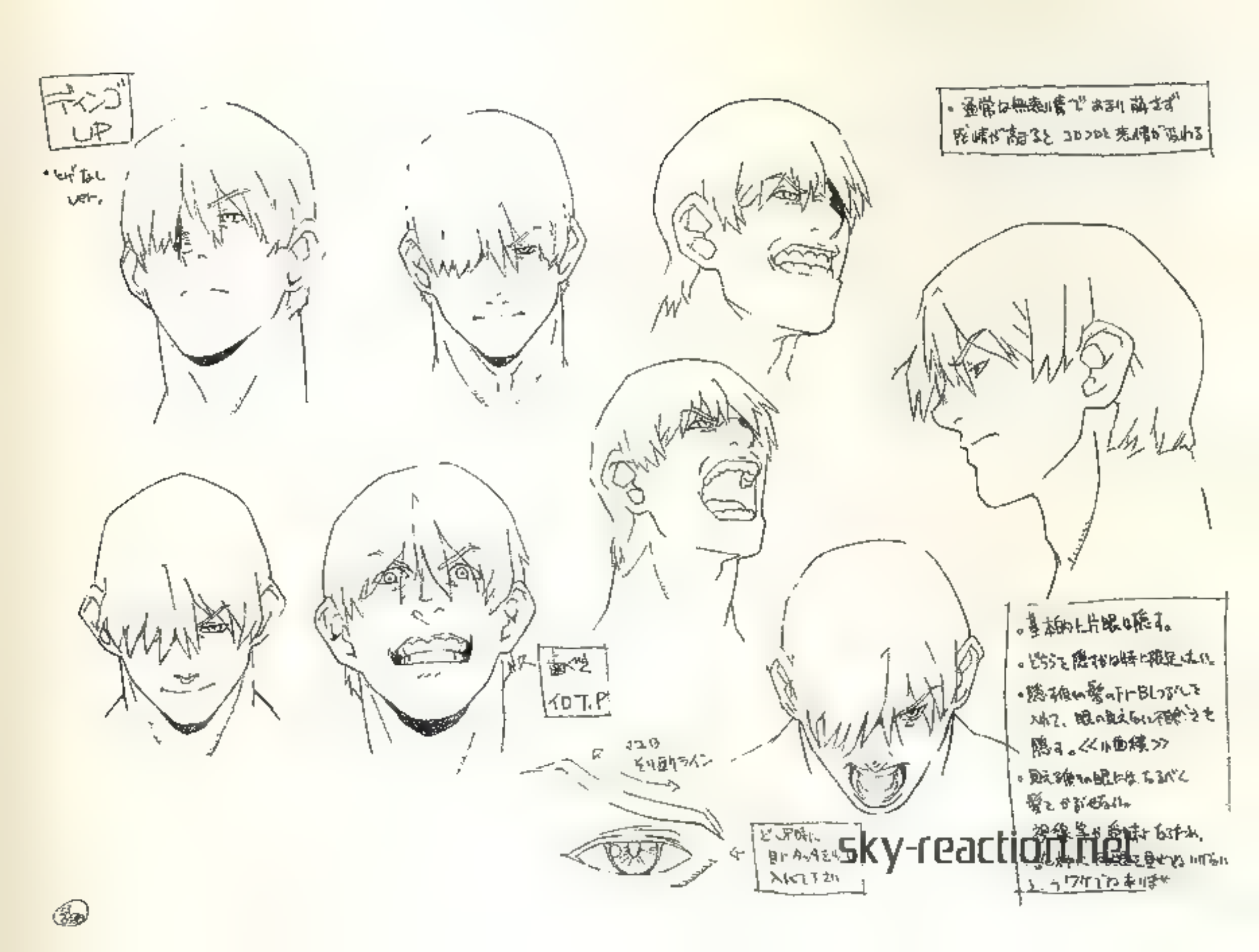
sky-reaction.net



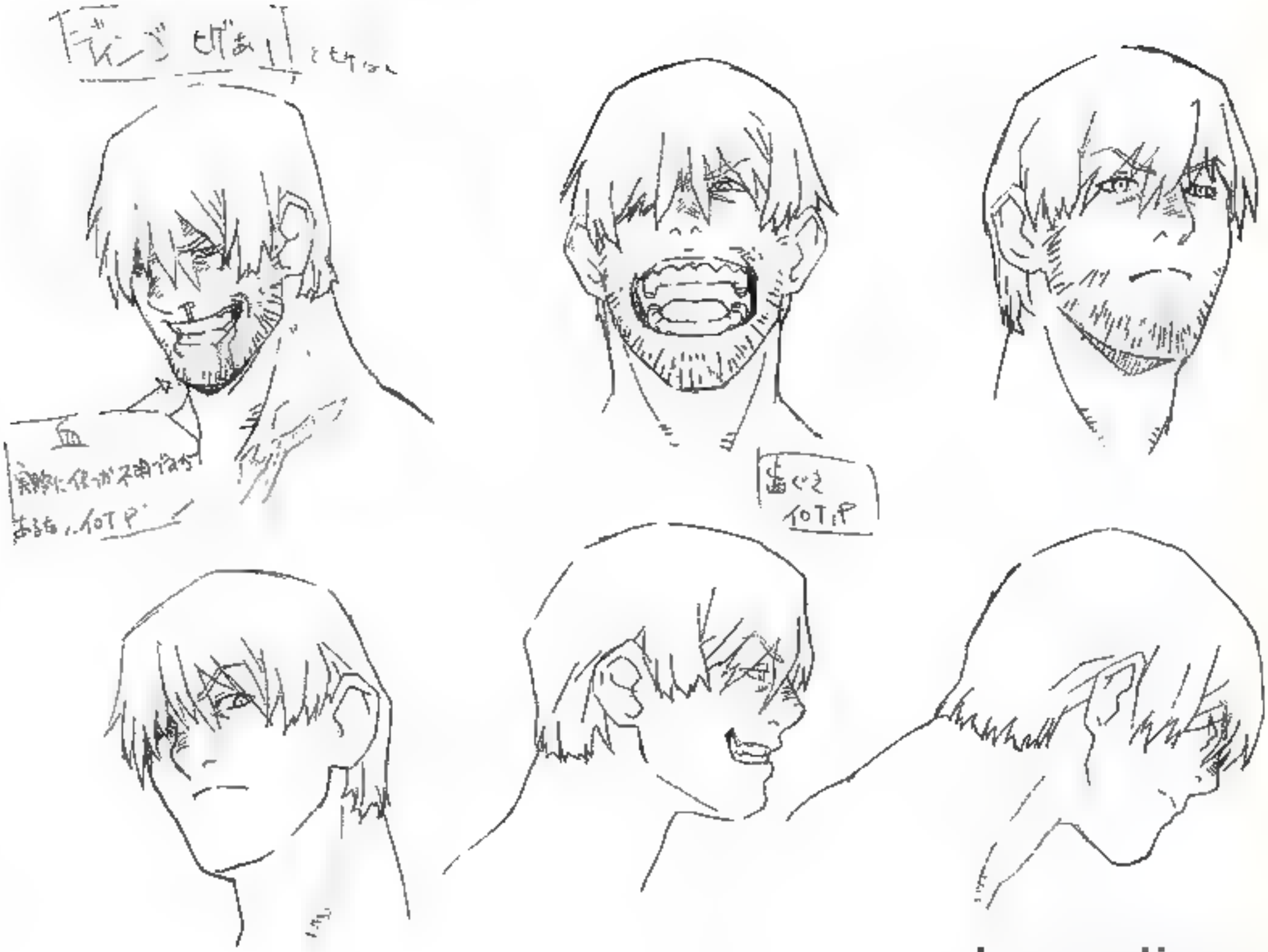
sky-reaction.net



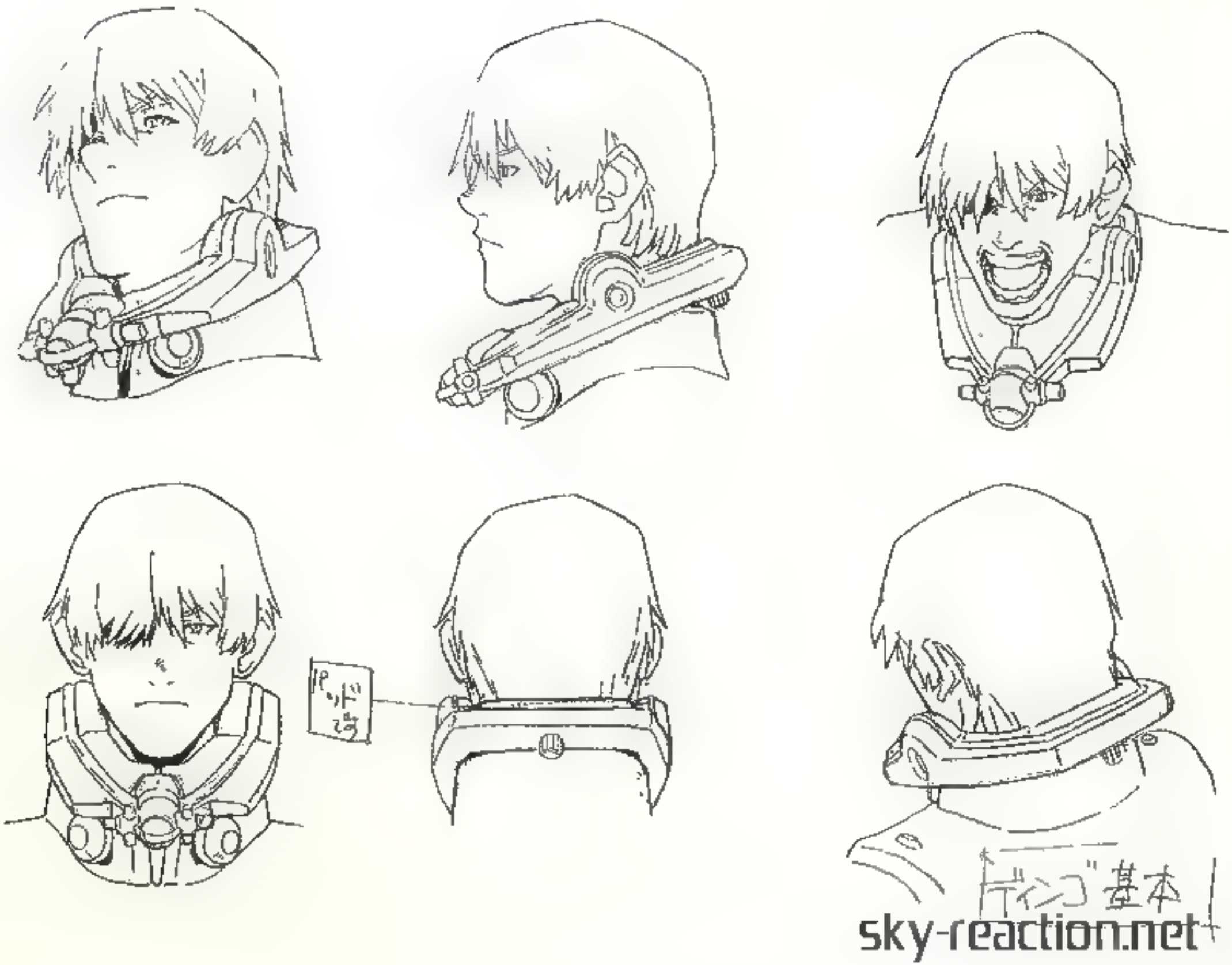
sky-reaction.net

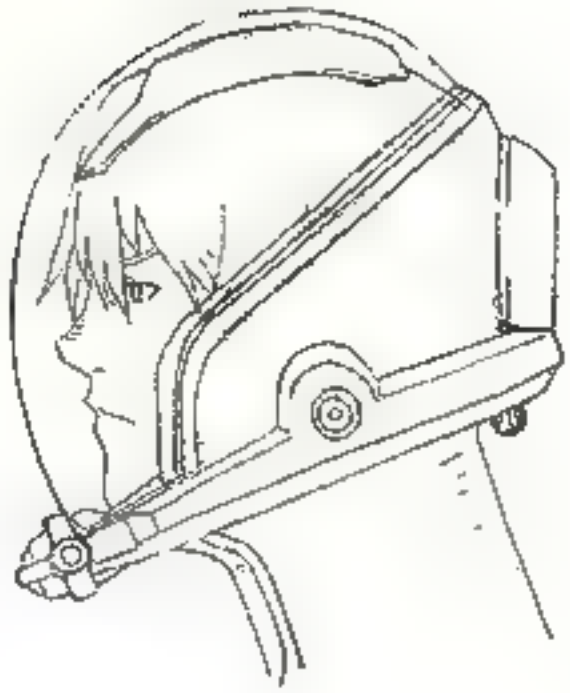


sky-reaction.net

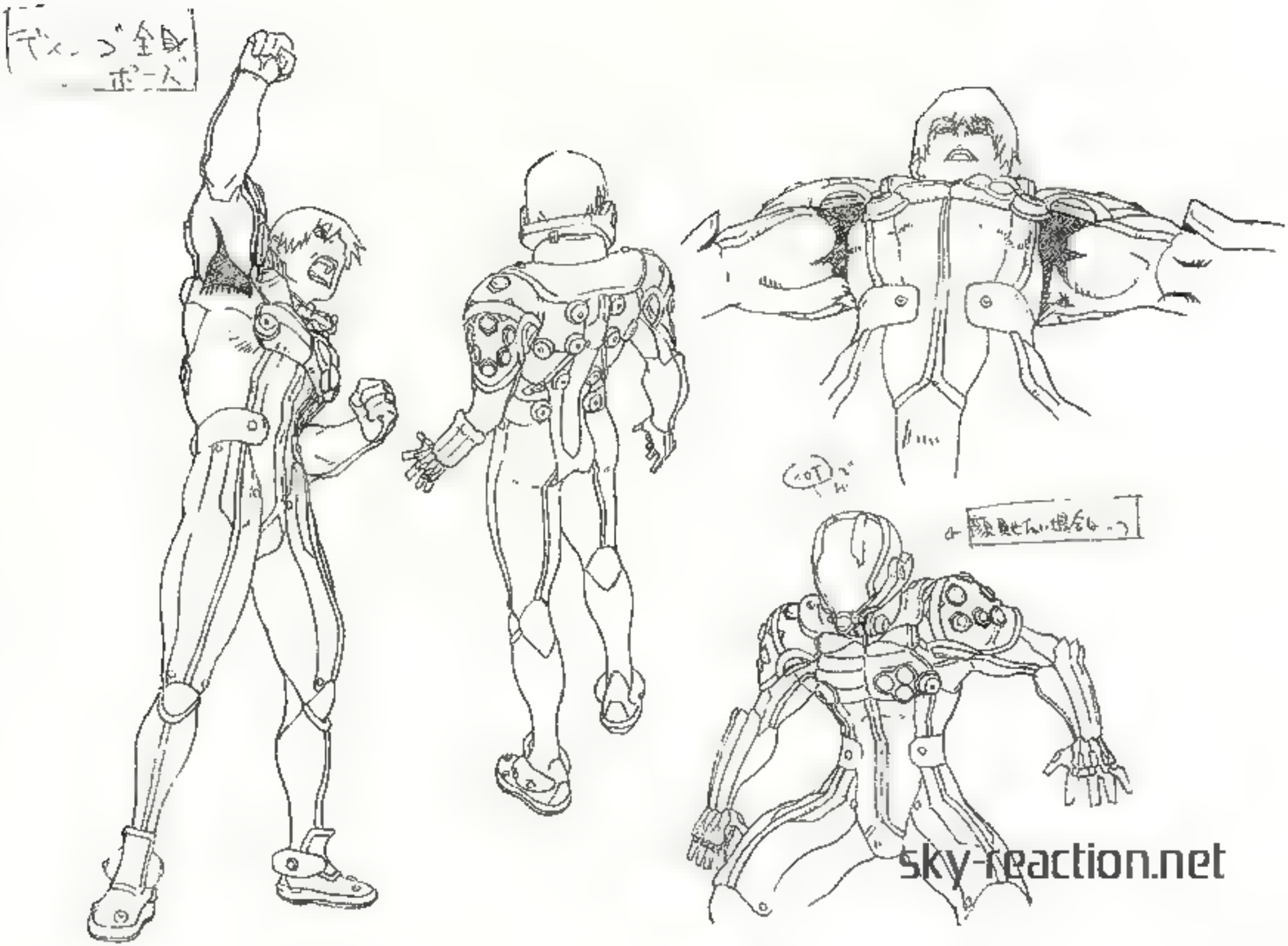


sky-reaction.net


ディンゴ基本
sky-reaction.net

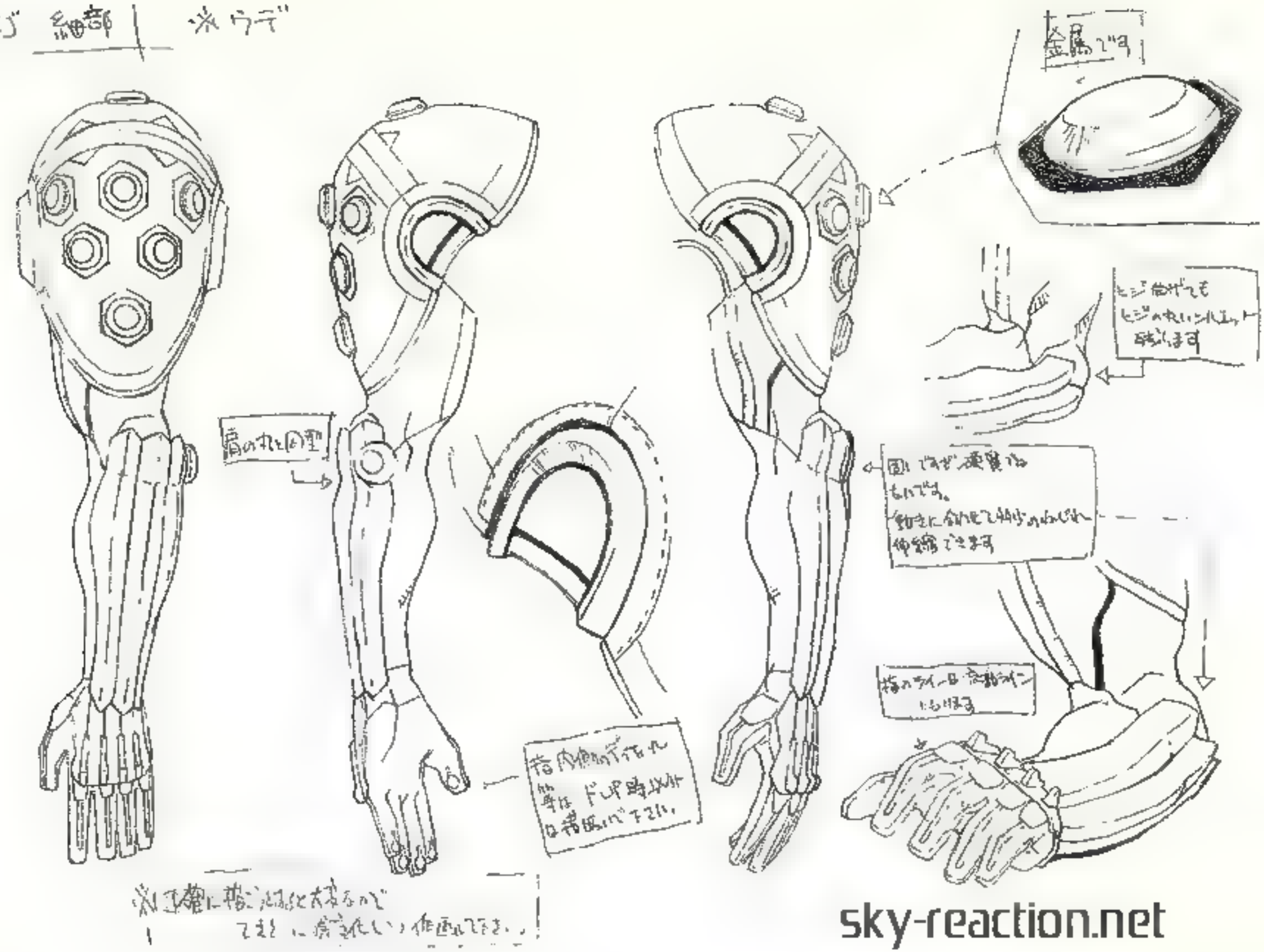


sky-reaction.net


ポーズ
sky-reaction.net

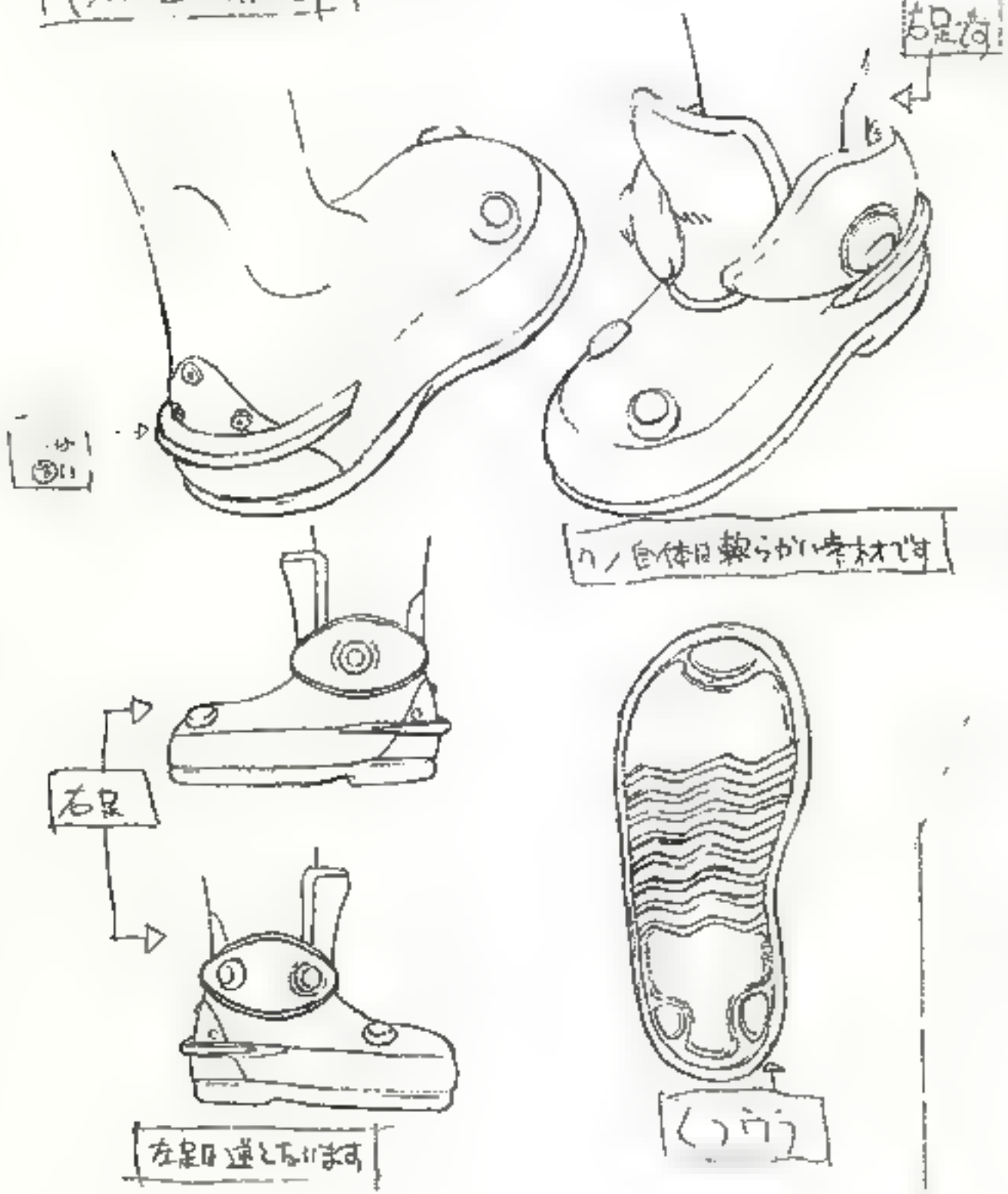
sky-reaction.net

デザイン 細部 ※ウデ

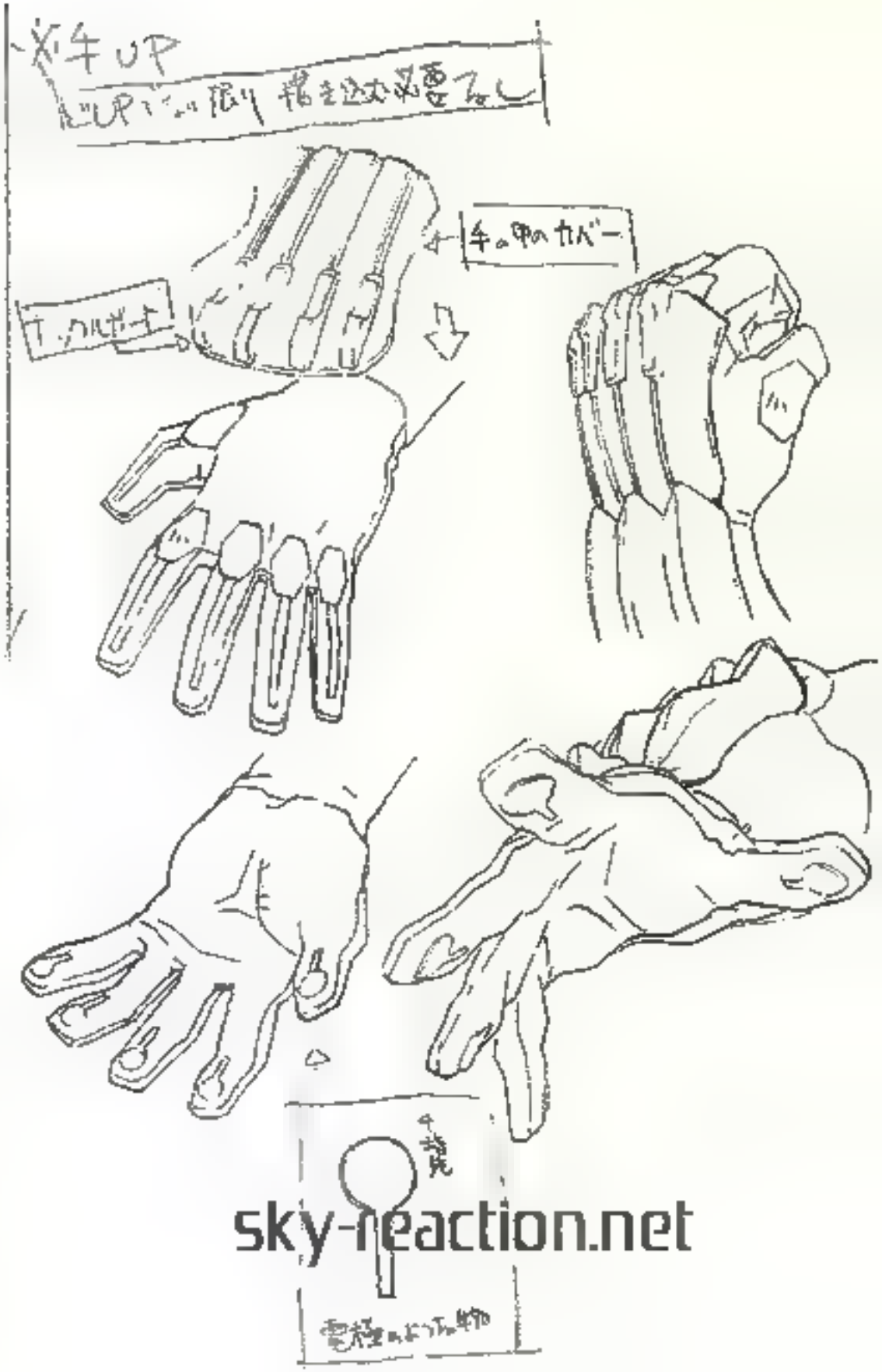


sky-reaction.net

ブーツ 細部 ※足



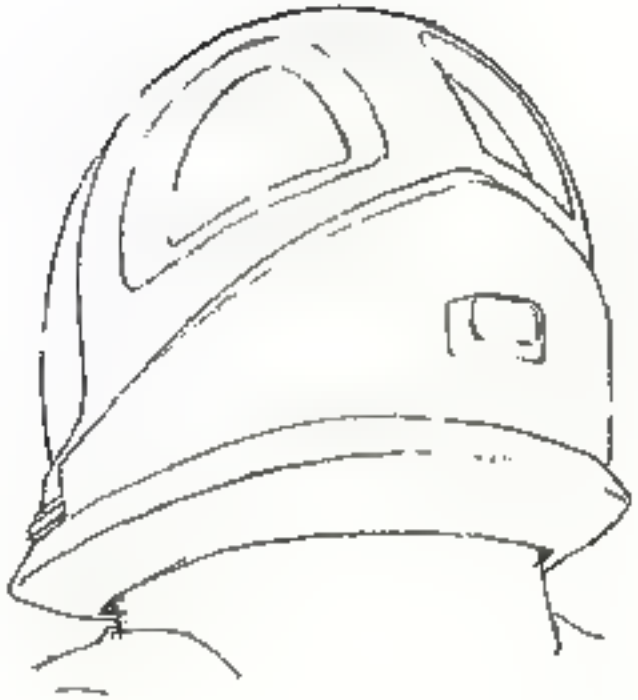
※手UP



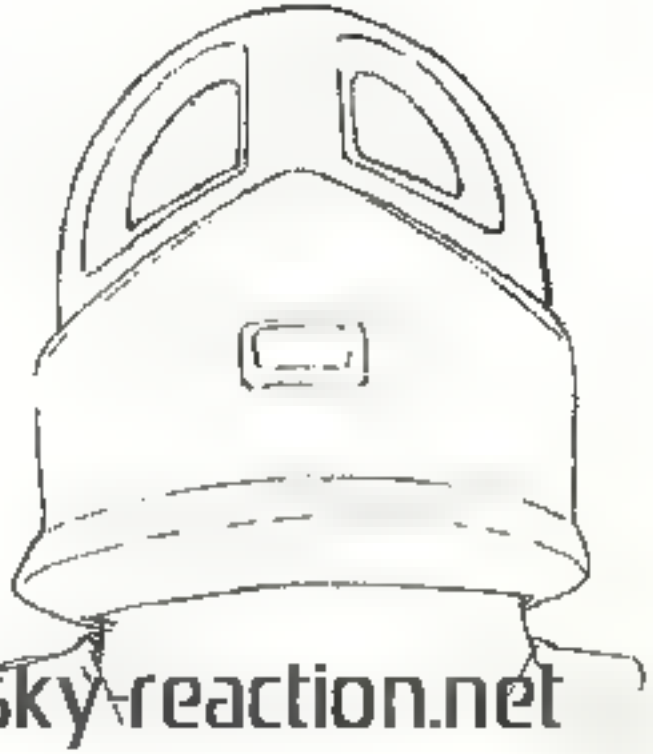
sky-reaction.net

デザイン作業メモ

UP ※このシーンは
ヒゲあり だけ.



※ヒゲ省略しています

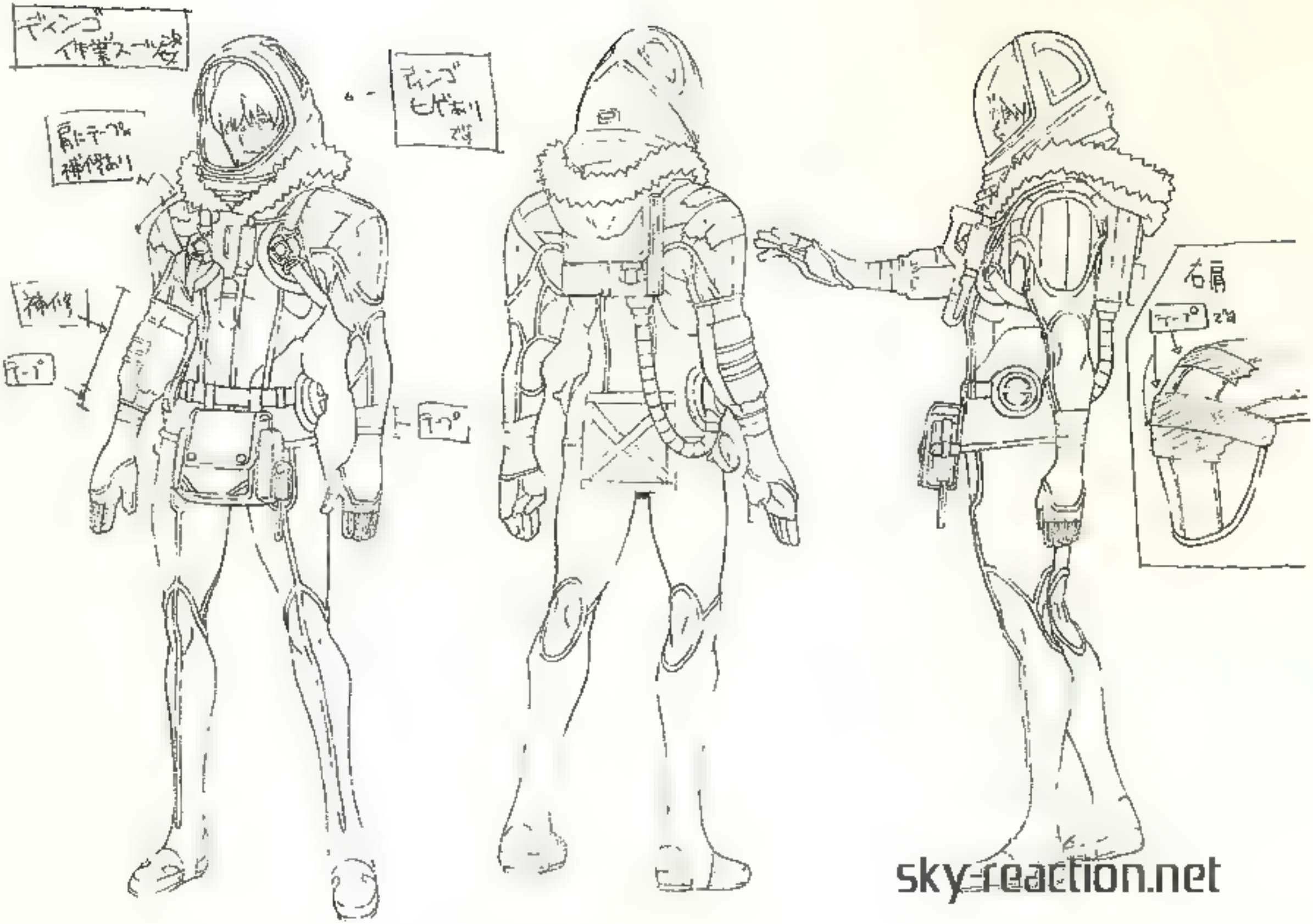


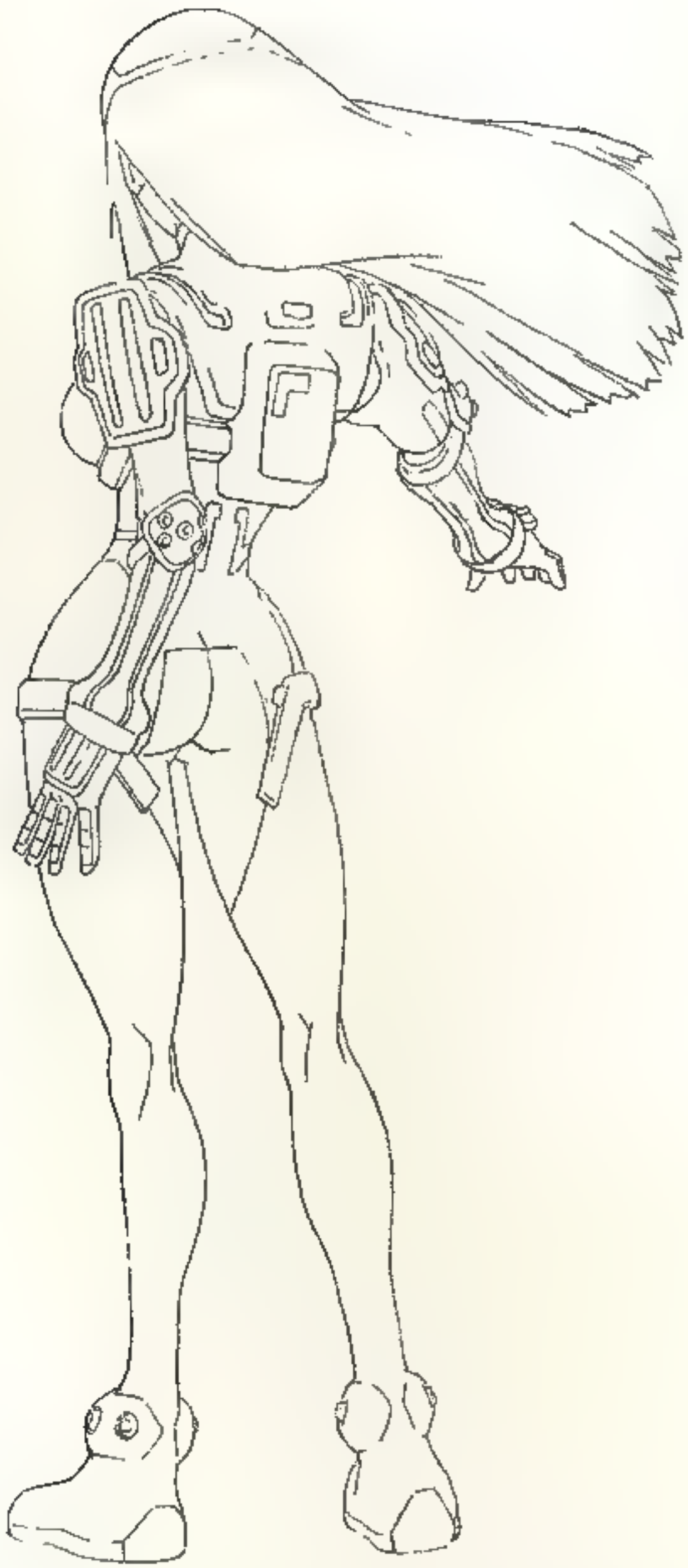
sky-reaction.net

フード下参考 74参考

sky-reaction.net

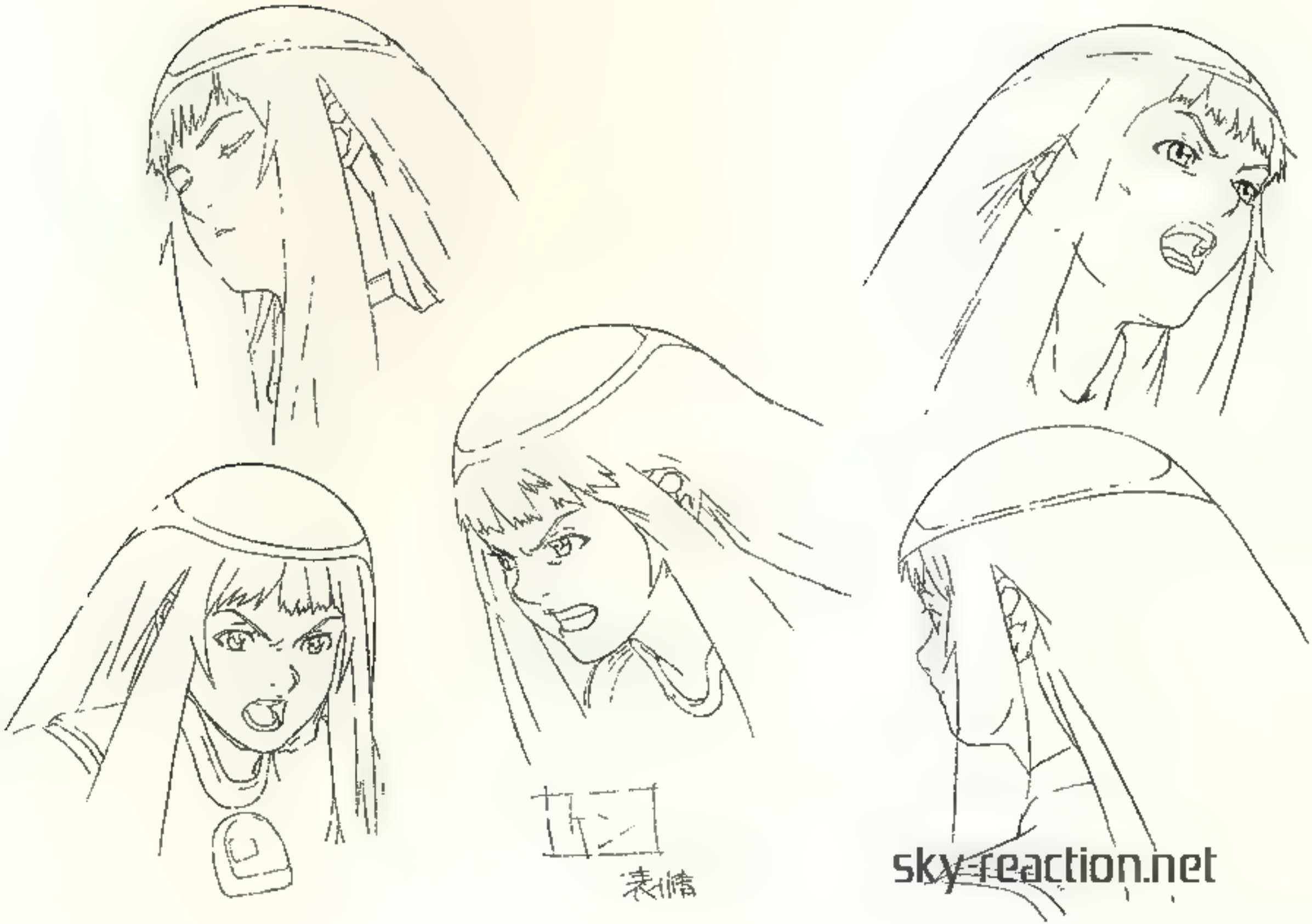
sky-reaction.net


ディンゴ
作業スーツ改
肩にテープ
補修あり
ディンゴ
ヒゲあり
ver
補修
テープ
テープ
右肩
テープ 2箇
sky-reaction.net

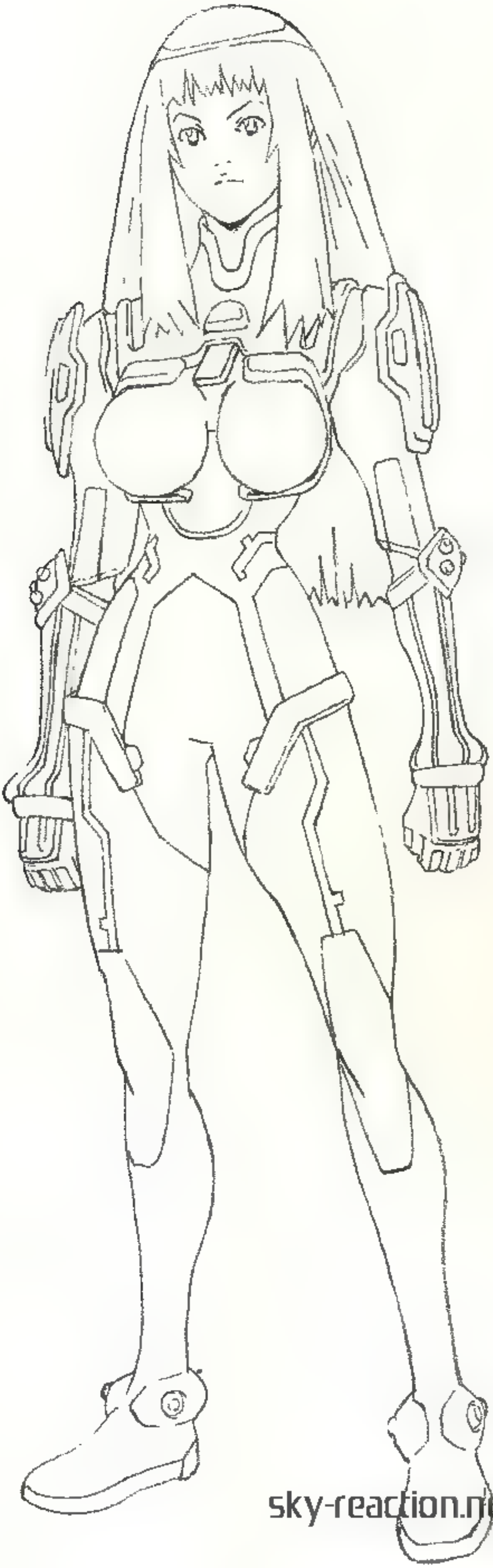


sky-reaction.net

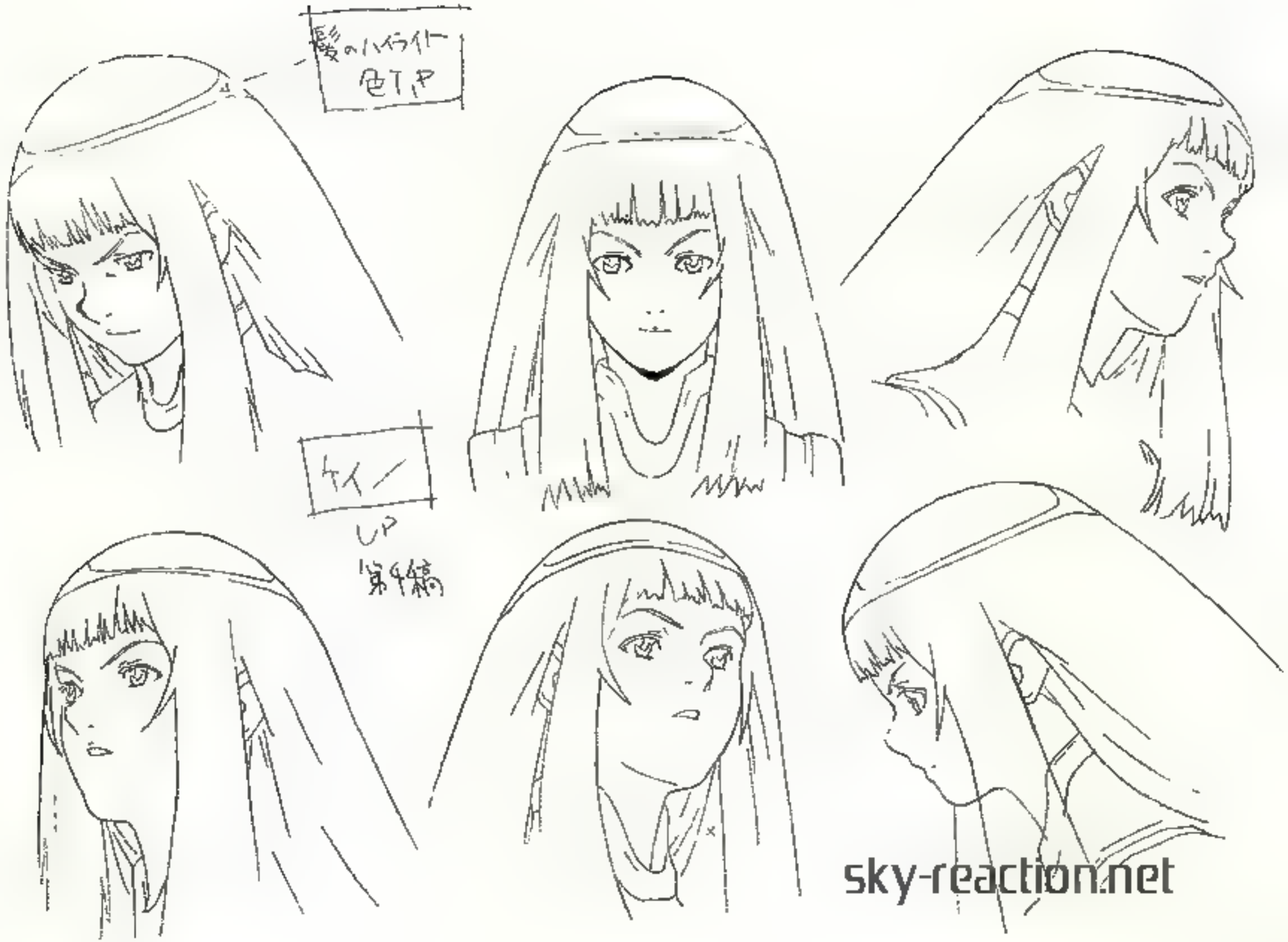
※ 胸にエア・カード追加しました。　全編通して装備いいほう。



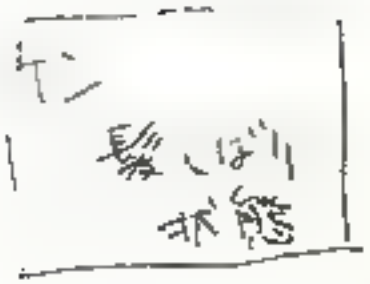
sky-reaction.net

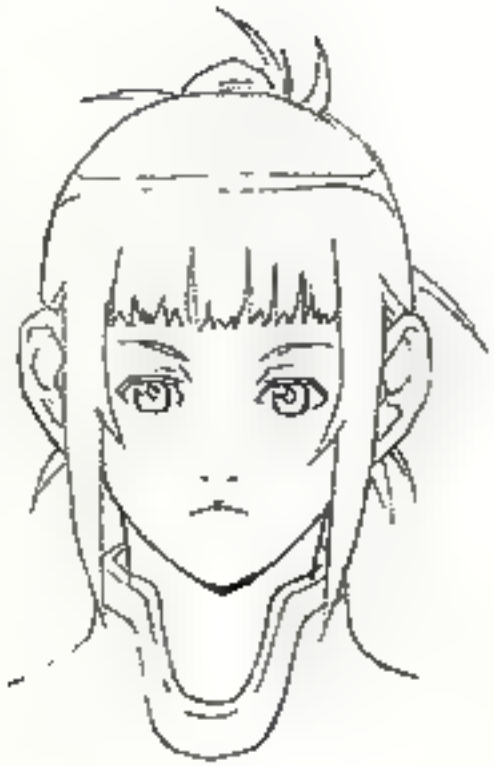


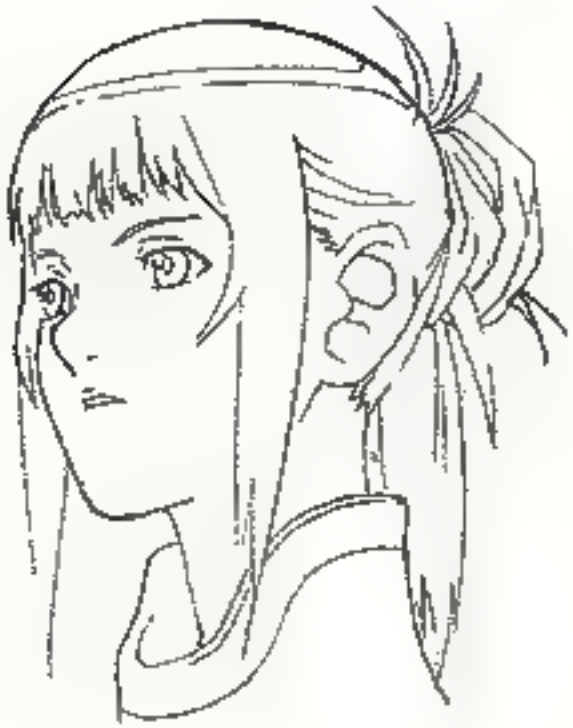
sky-reaction.net



sky-reaction.net

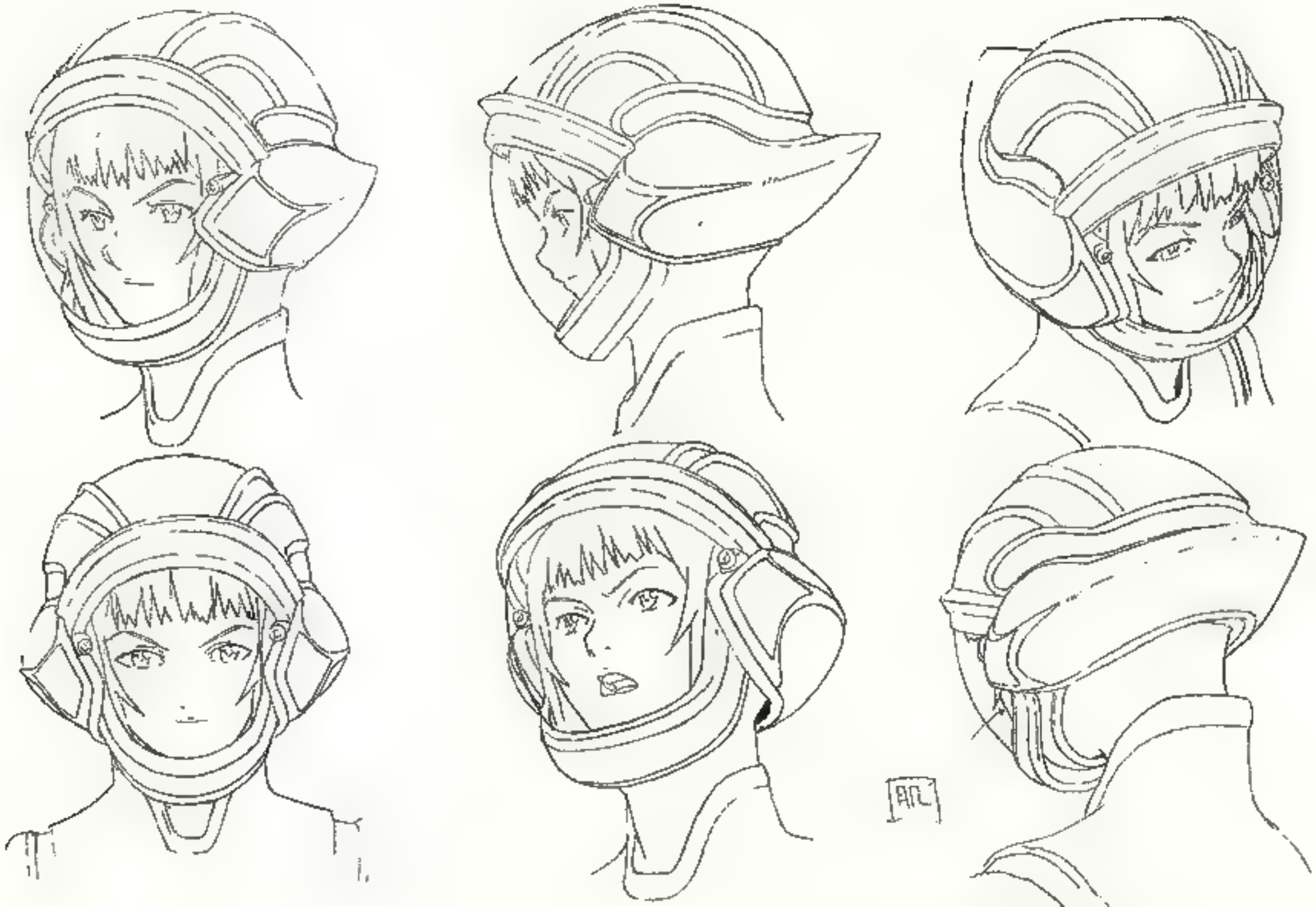




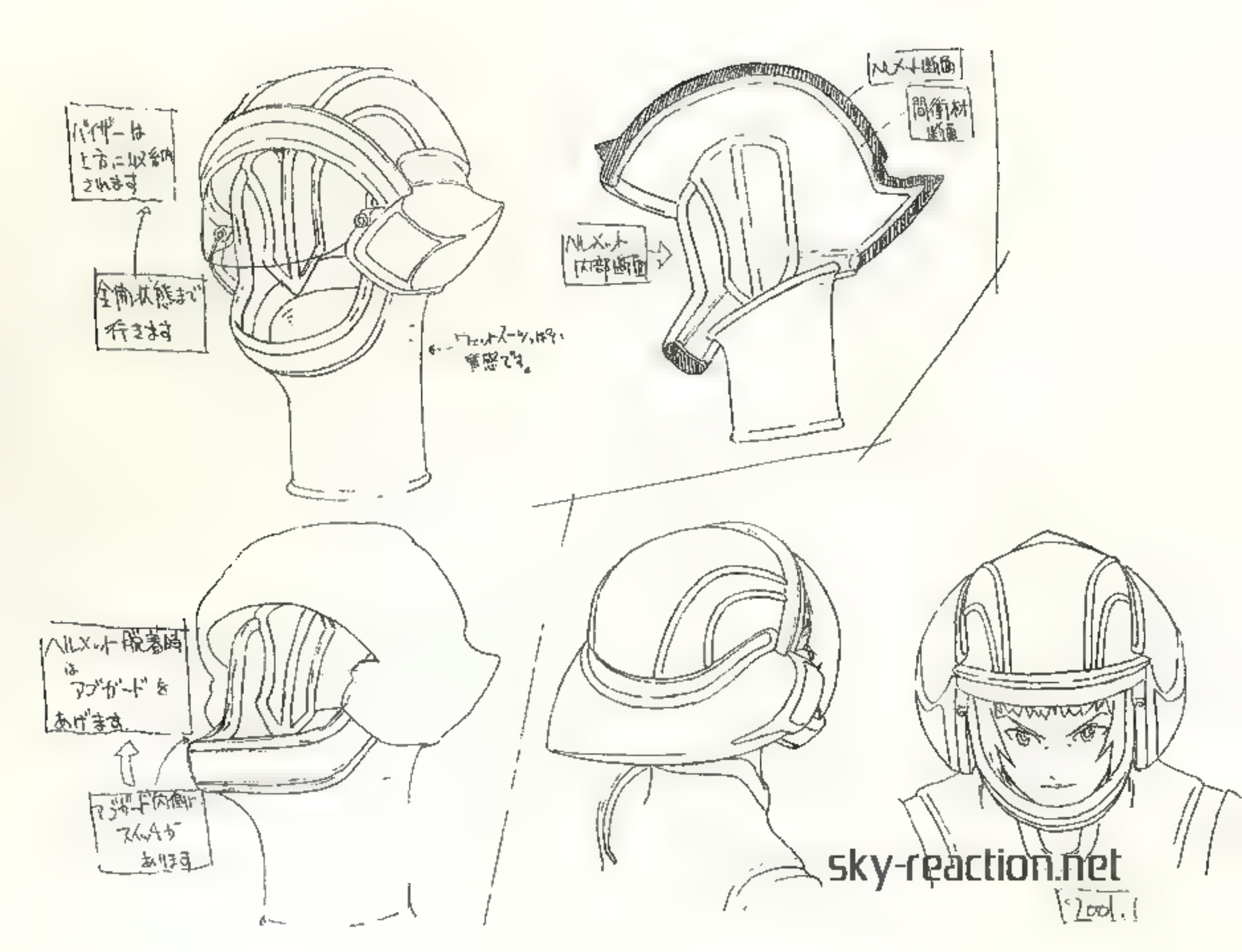


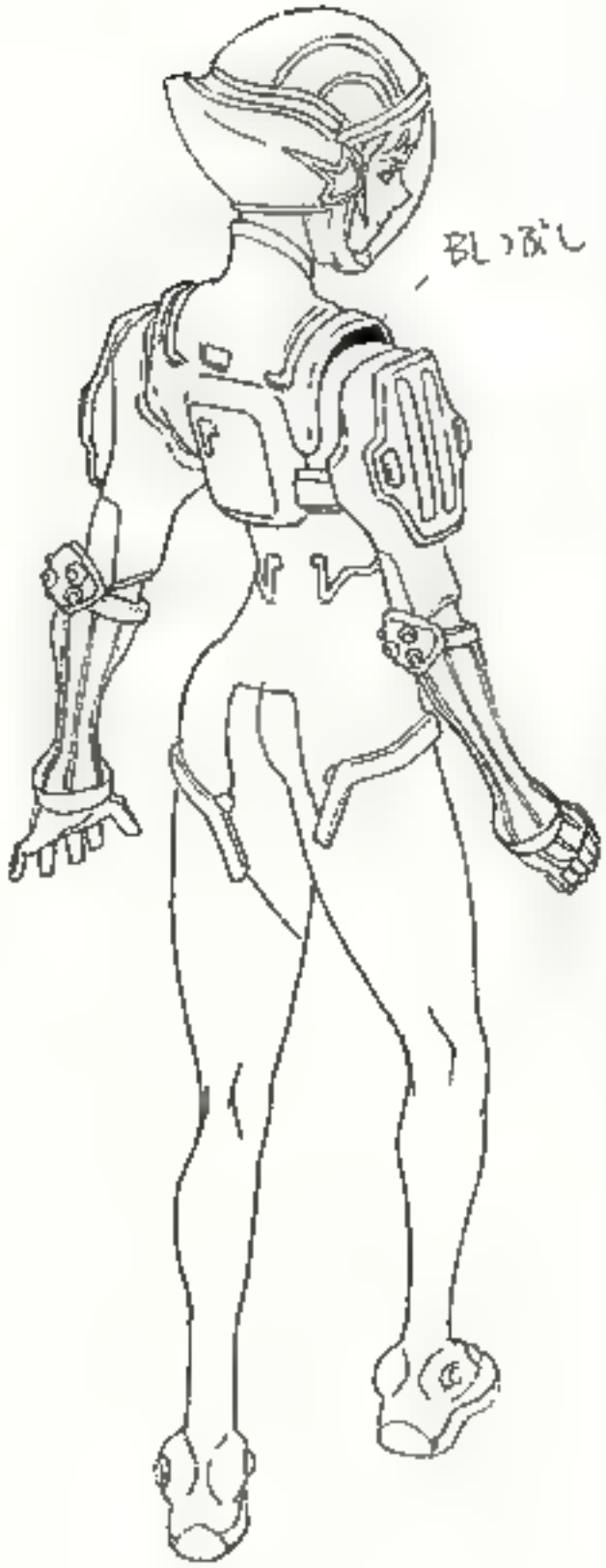
※根元を輪ゴム状のモノで
止めていると考えて下さい。
※止めているゴムは見えません

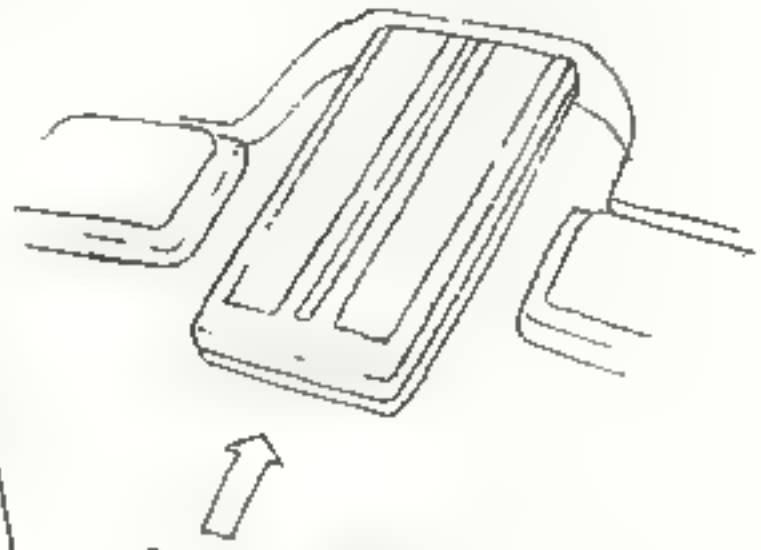
sky-reaction.net



sky-reaction.net


バイザーは
上方に収納
されます
全開状態まで
行きます
ウェットスーツ、ぽい
雰囲気で。
ヘルメット断面
間衝材
断面
ヘルメット
内部断面
ヘルメット脱着時
は
アブガードを
あげます。
アブガード内側が
スベッチが
あります
sky-reaction.net

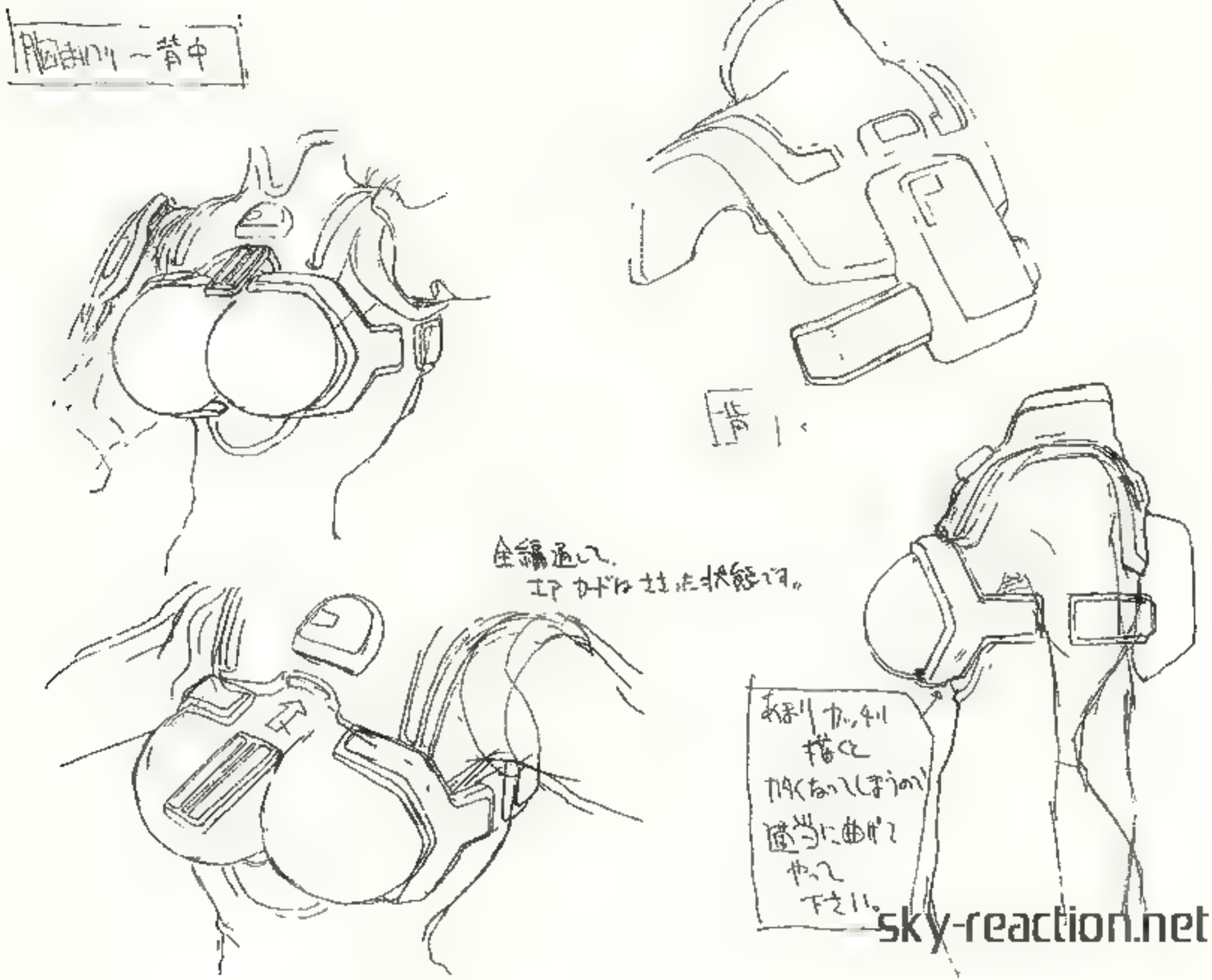




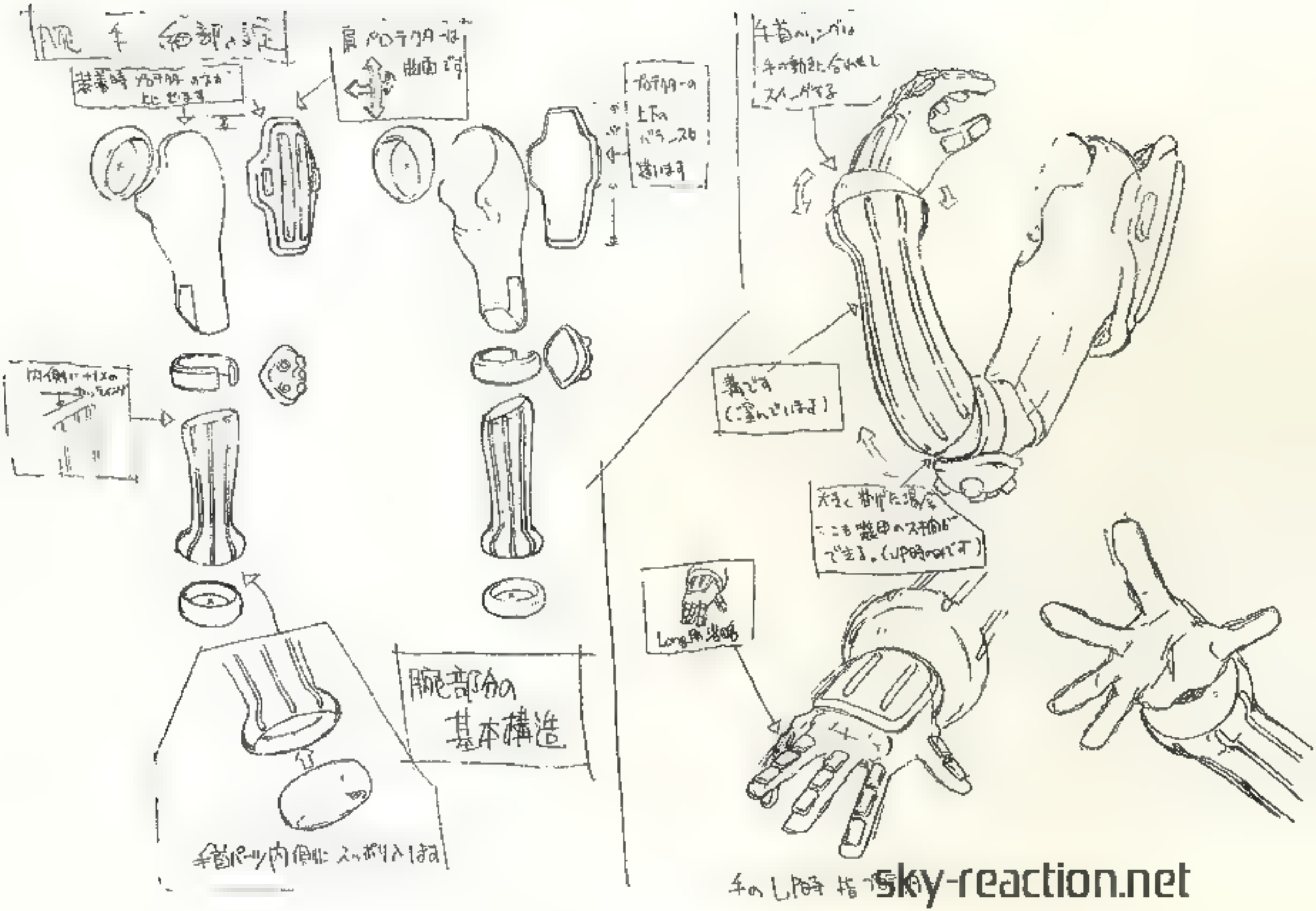
胸元に装着します。
カートリッジ式のものという設定ですが
今回は 後頭 後尾 装備していいと
という形をとります

sky-reaction.net

エアカード 追加しました。



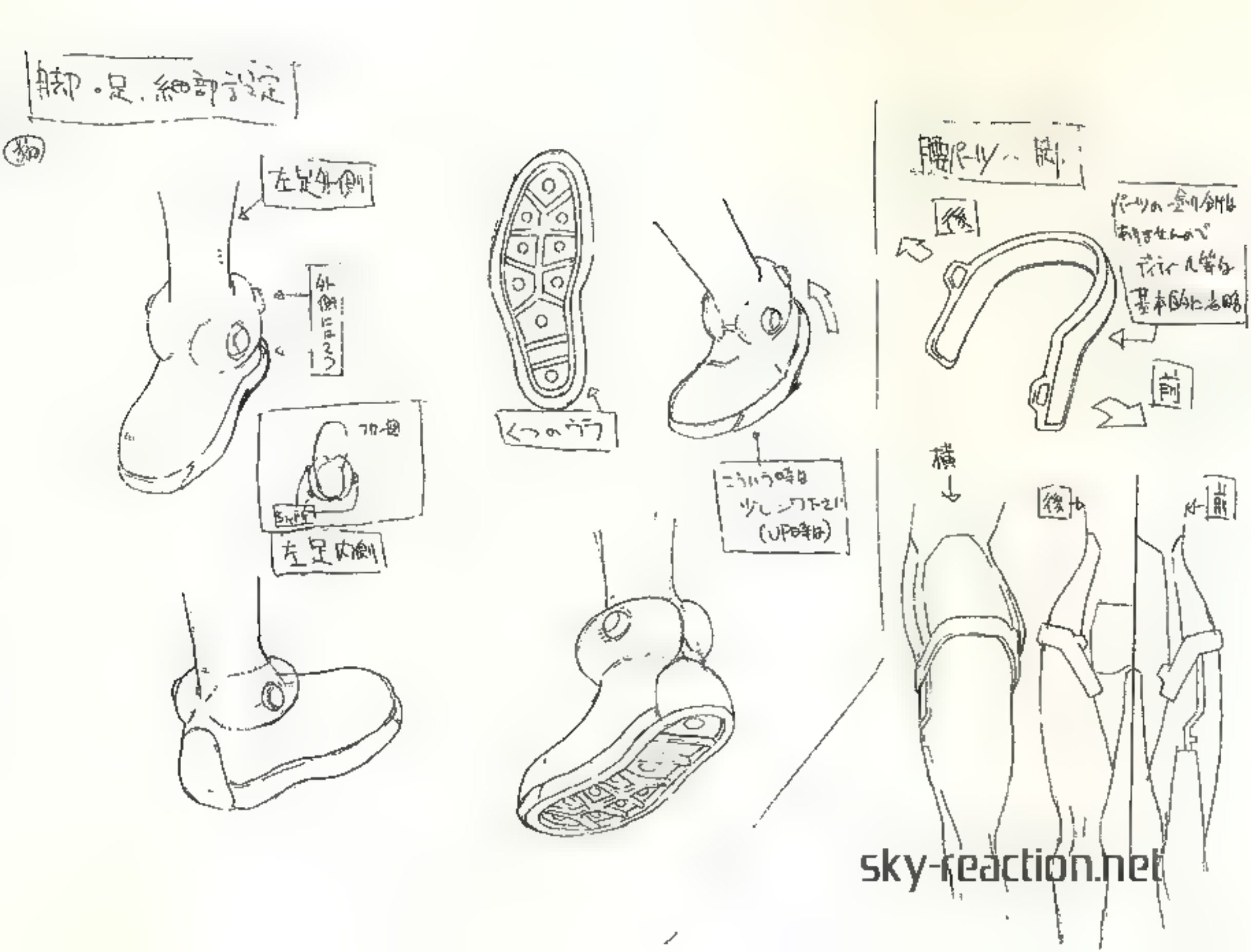
sky-reaction.net



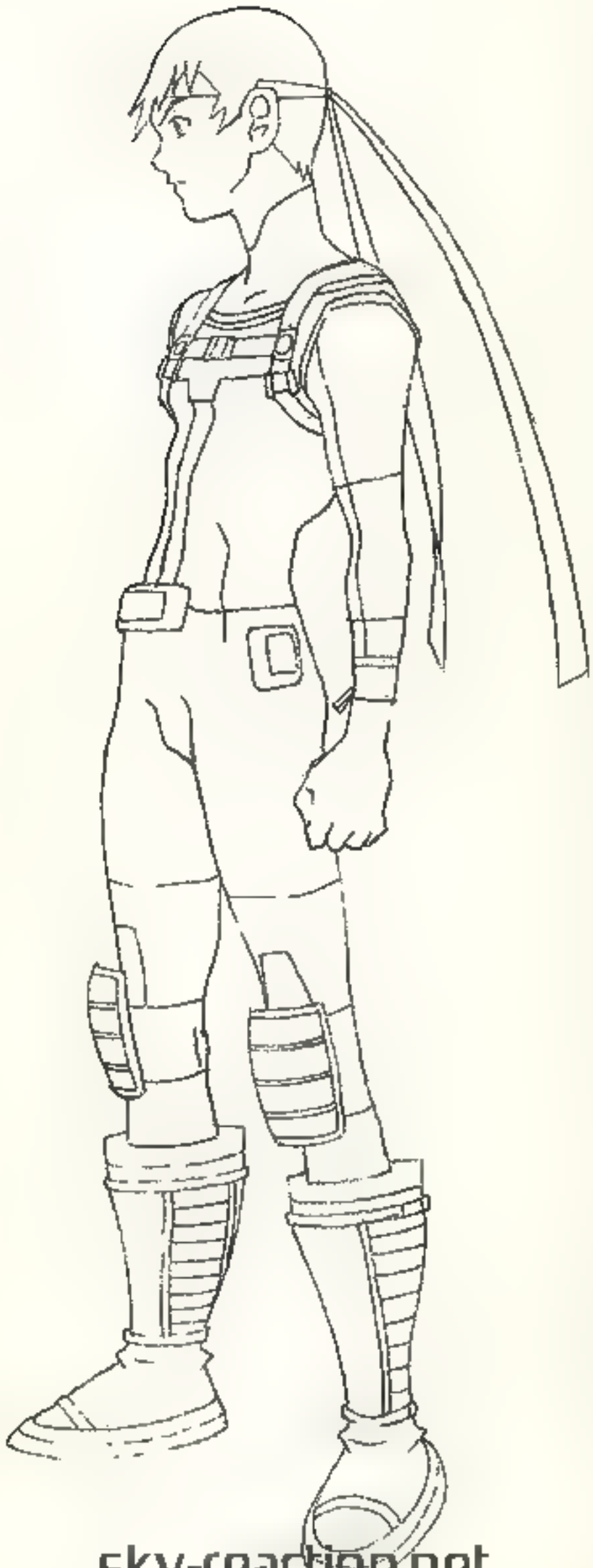
sky-reaction.net

脚・足・細部設定

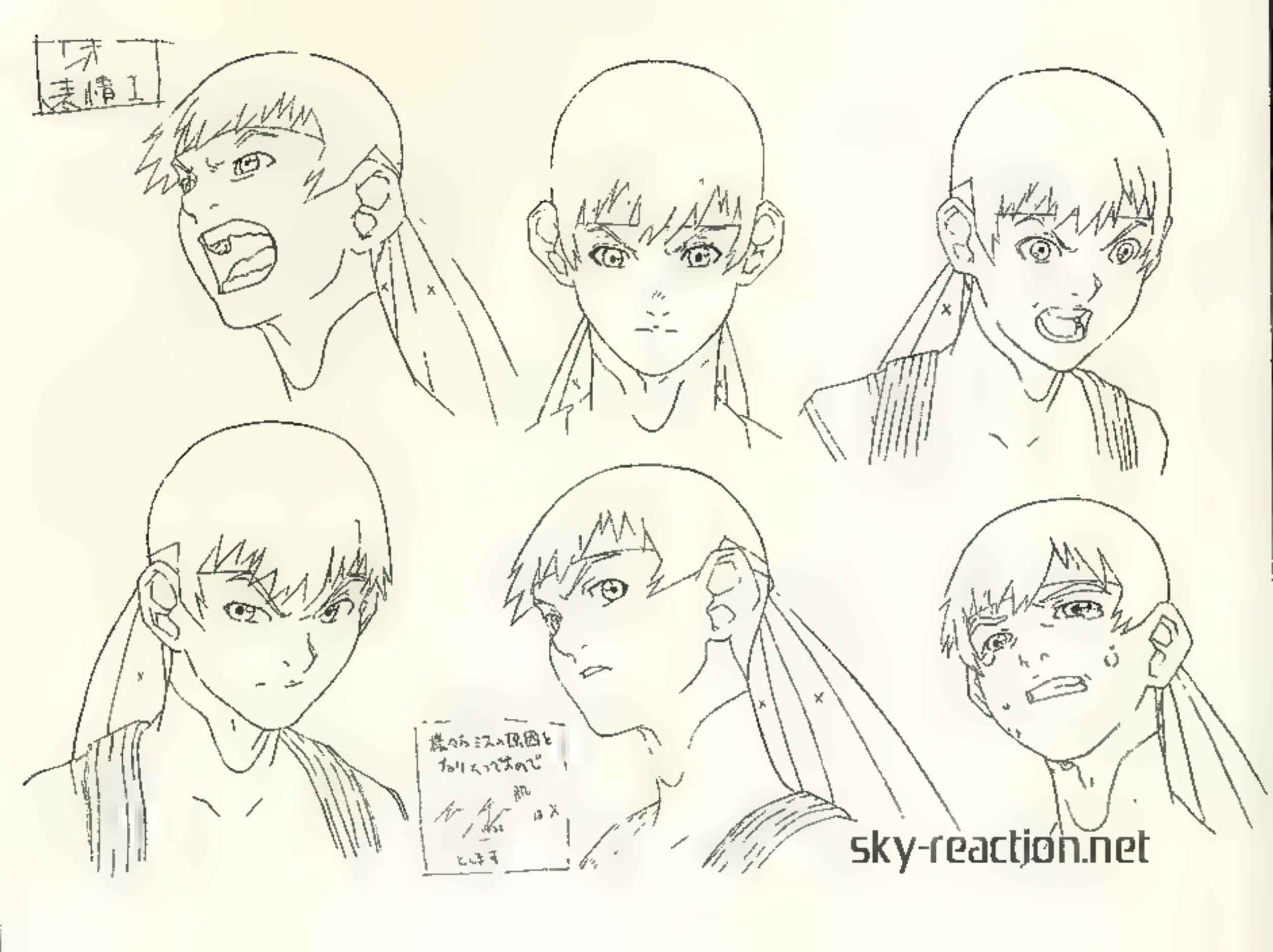
(猫)

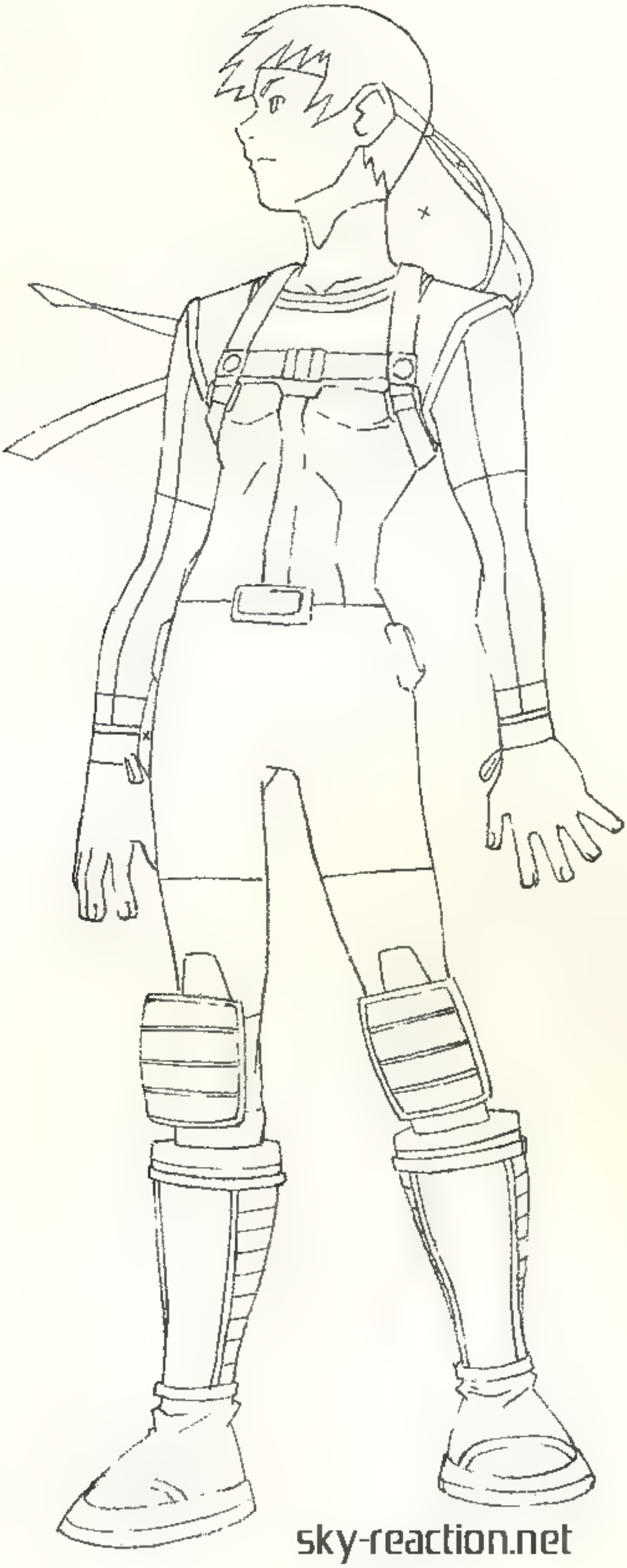


sky-reaction.net

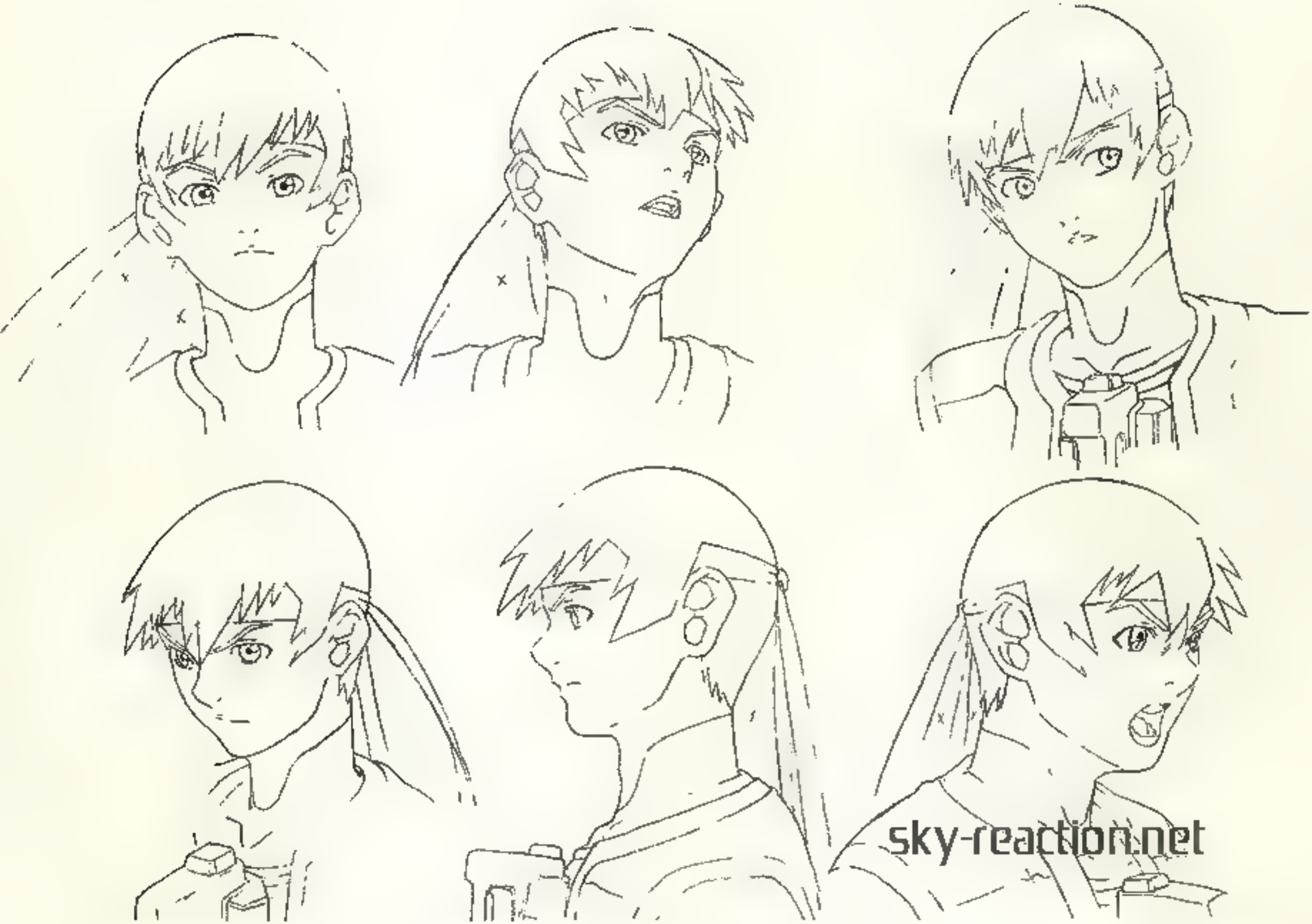


sky-reaction.net


才
表情1
sky-reaction.net



sky-reaction.net

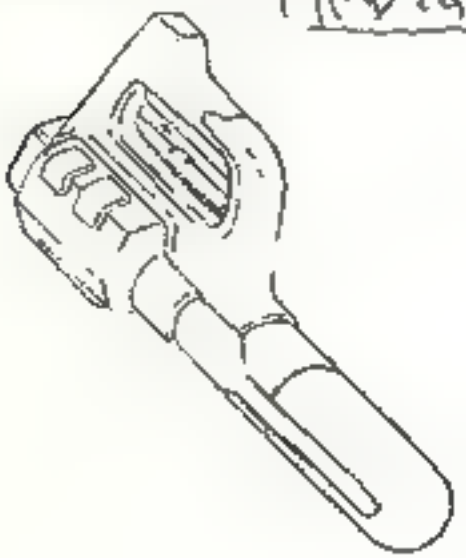

sky-reaction.net

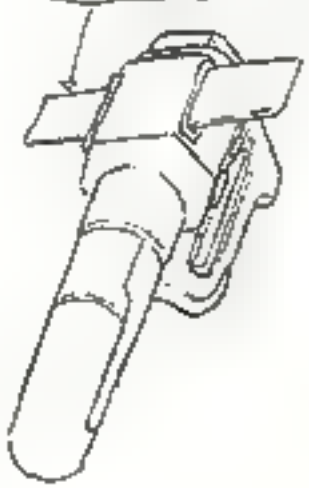
sky-reaction.net

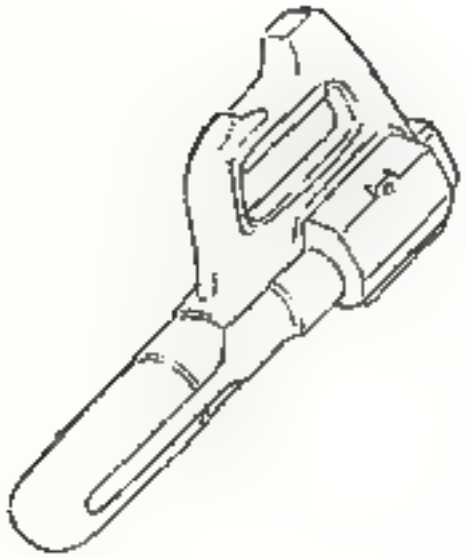
緊急用メット

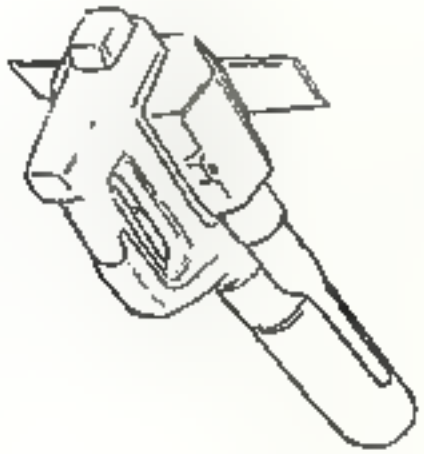
レオの宇宙服
胸にとりつけている
パーツです

マジックテープで
宇宙服に貼りつけます



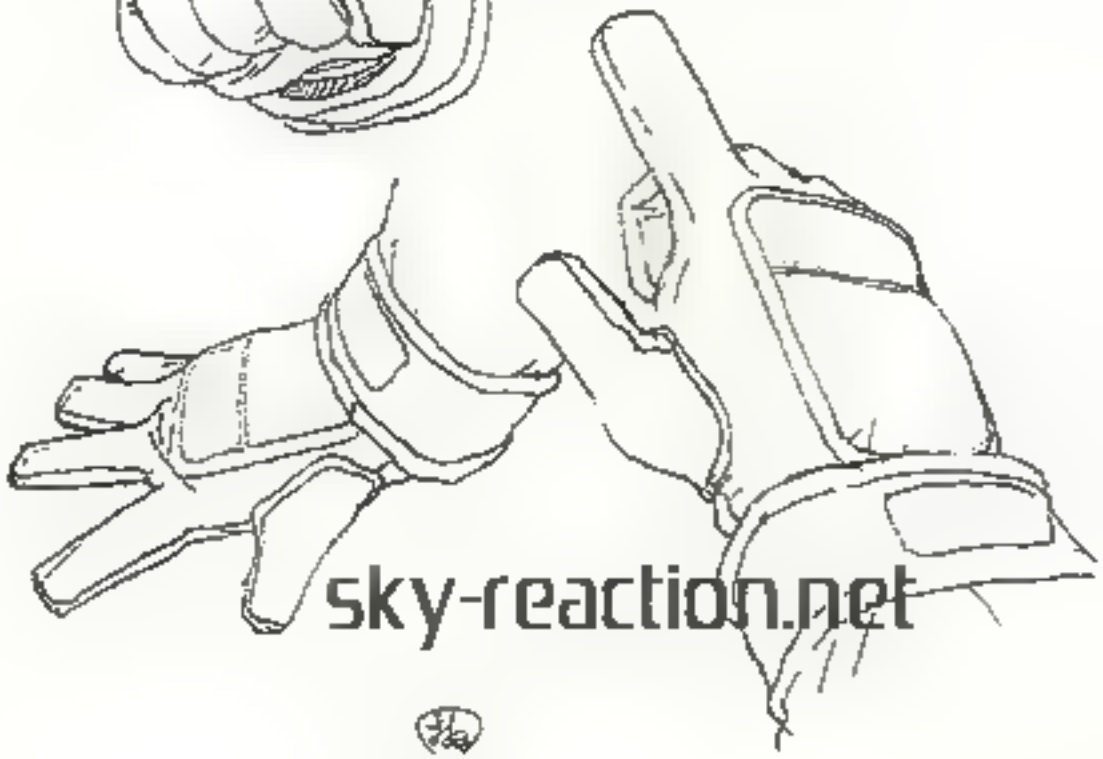




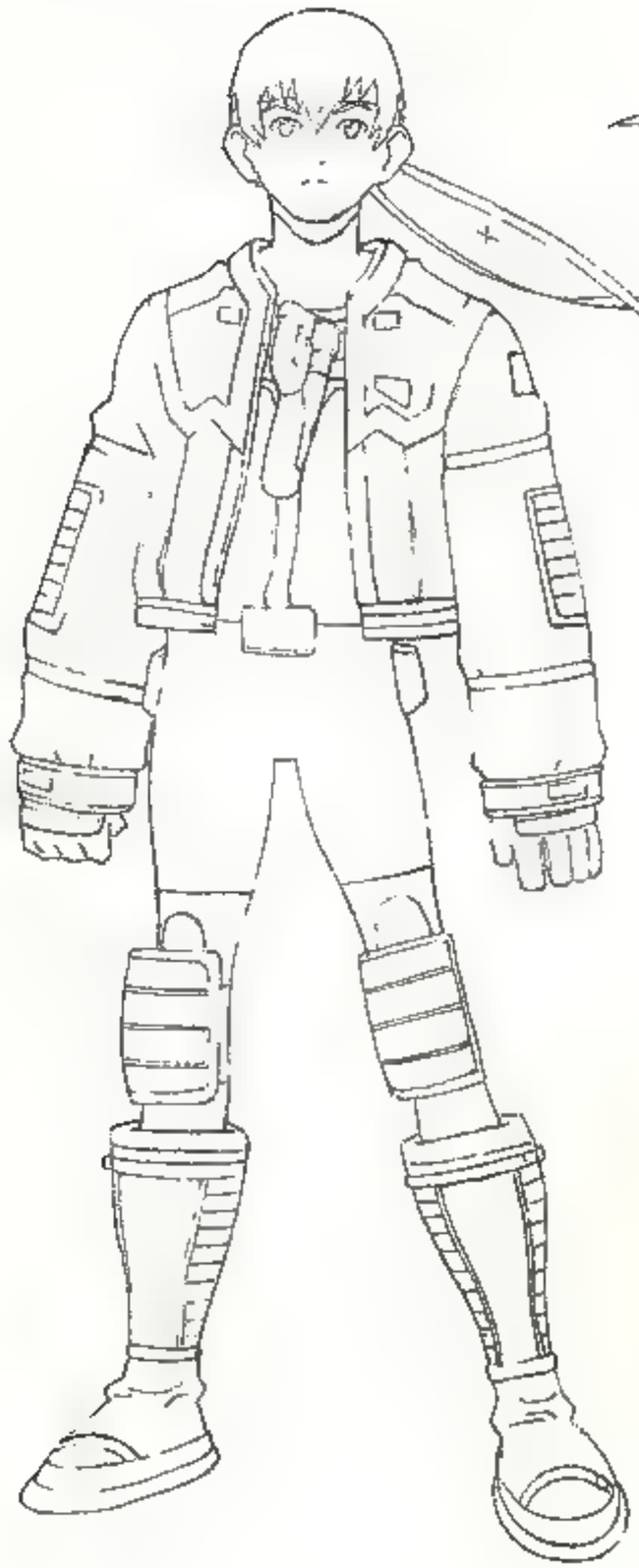


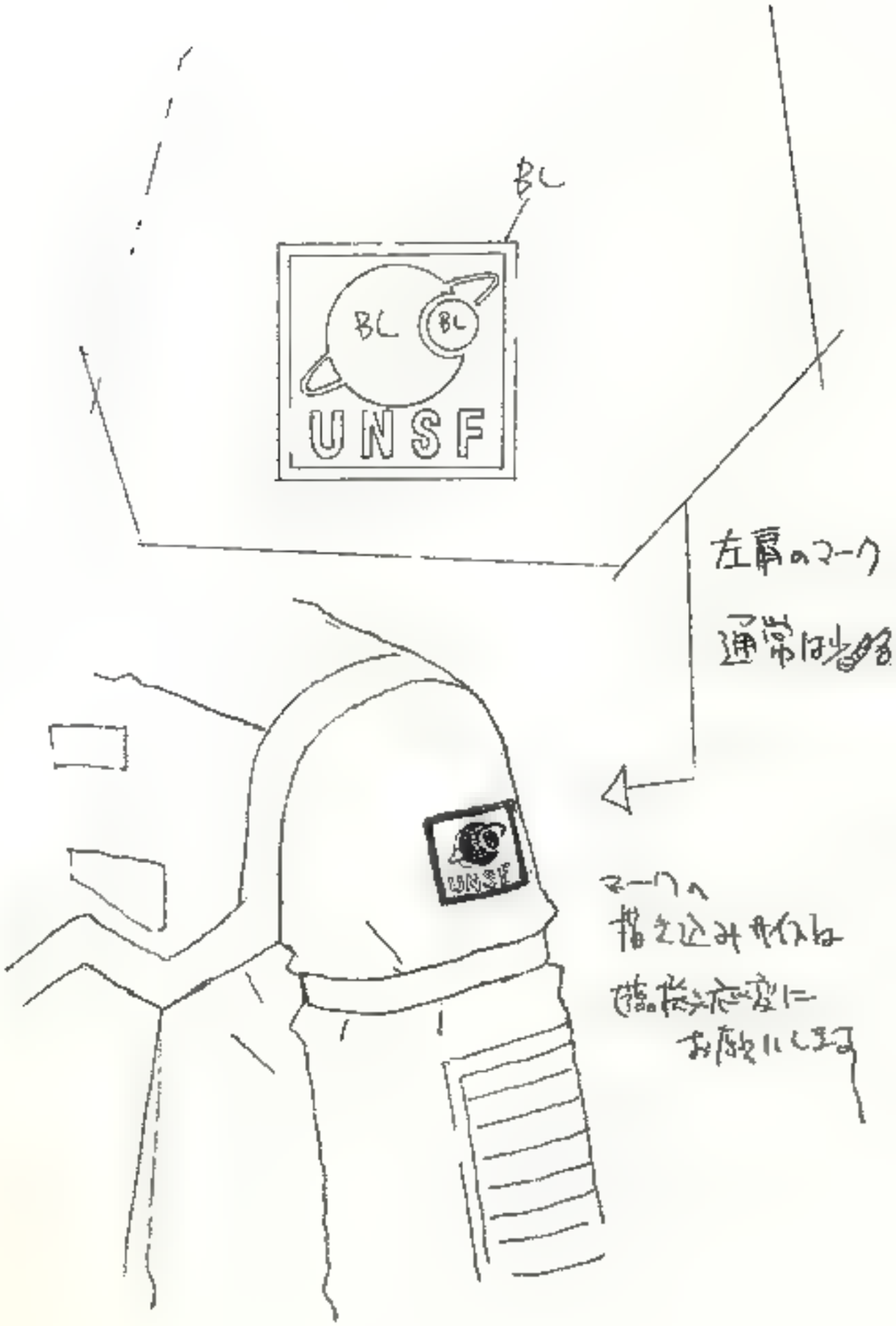
手袋UP時

UP時の手袋
ゆいとボケっとした感じで



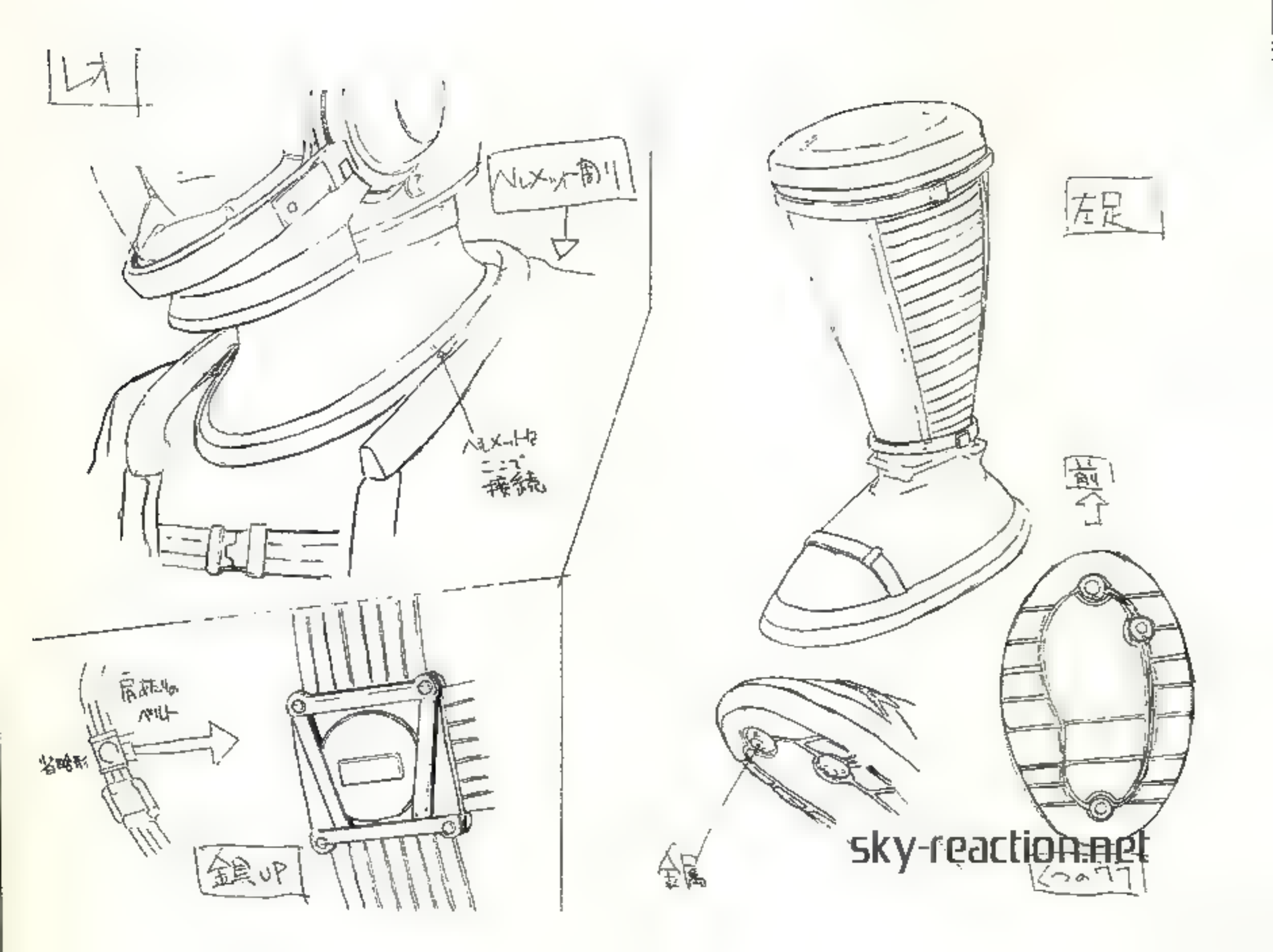
sky-reaction.net





プロポーション
レオ下書き

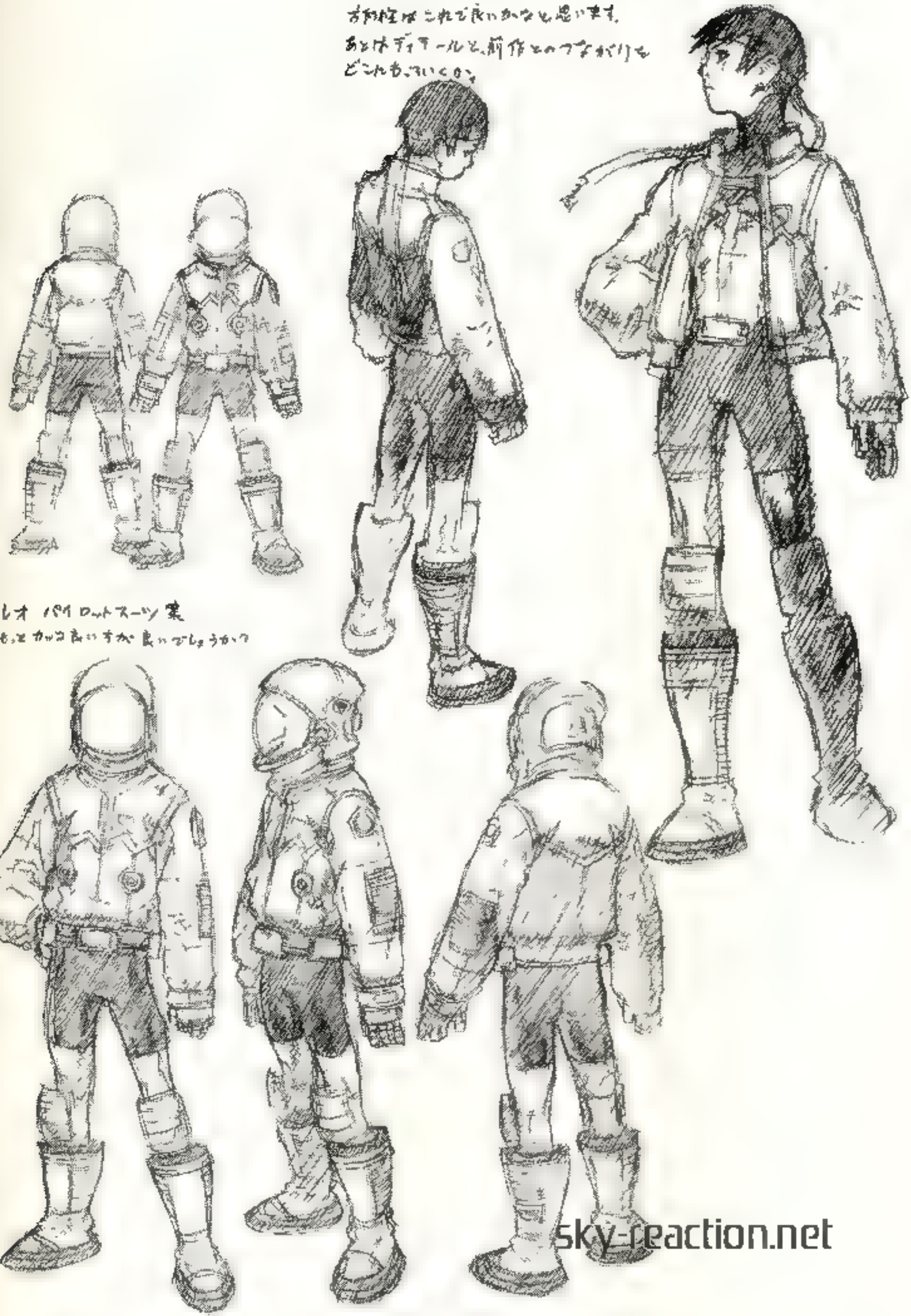
sky-reaction.net



sky-reaction.net

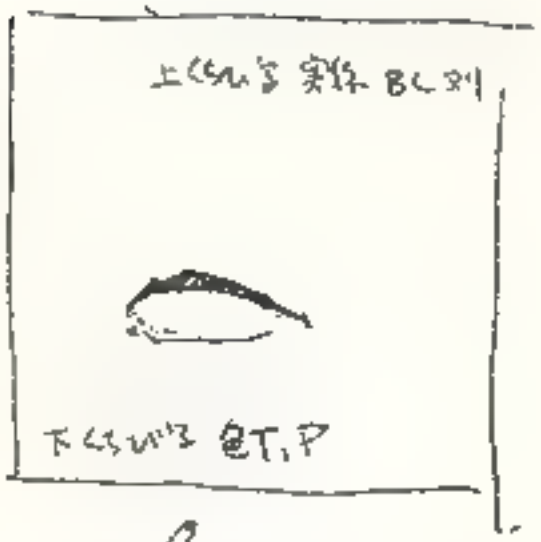
○ アトランティス号 コスチューム

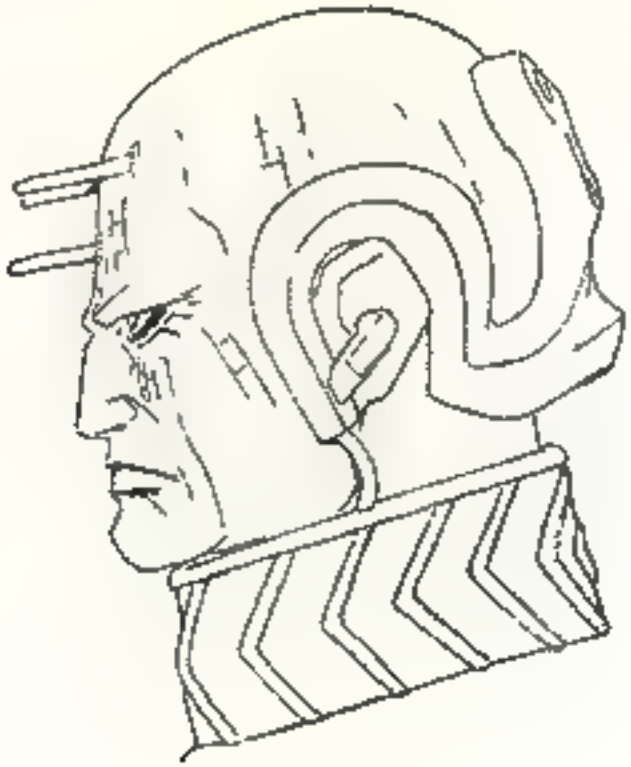
方向性はこれで良いかなと思います。
あとはディテールと、前作とのつながりを
どこまでいくか。

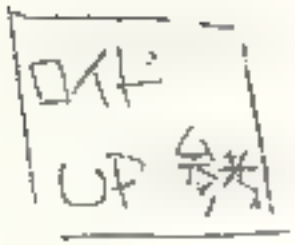


○ レオ パイロットスーツ案
もっとカッコ良いですか 良いでしょうか？

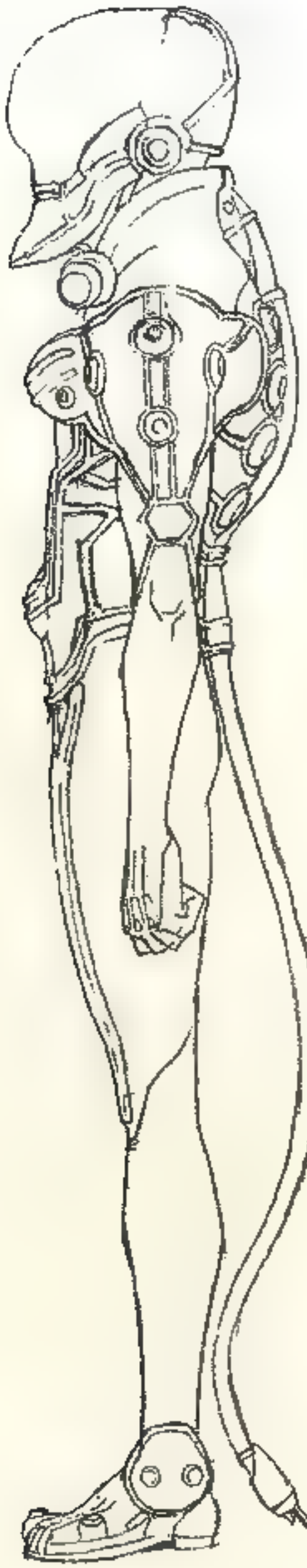
sky-reaction.net

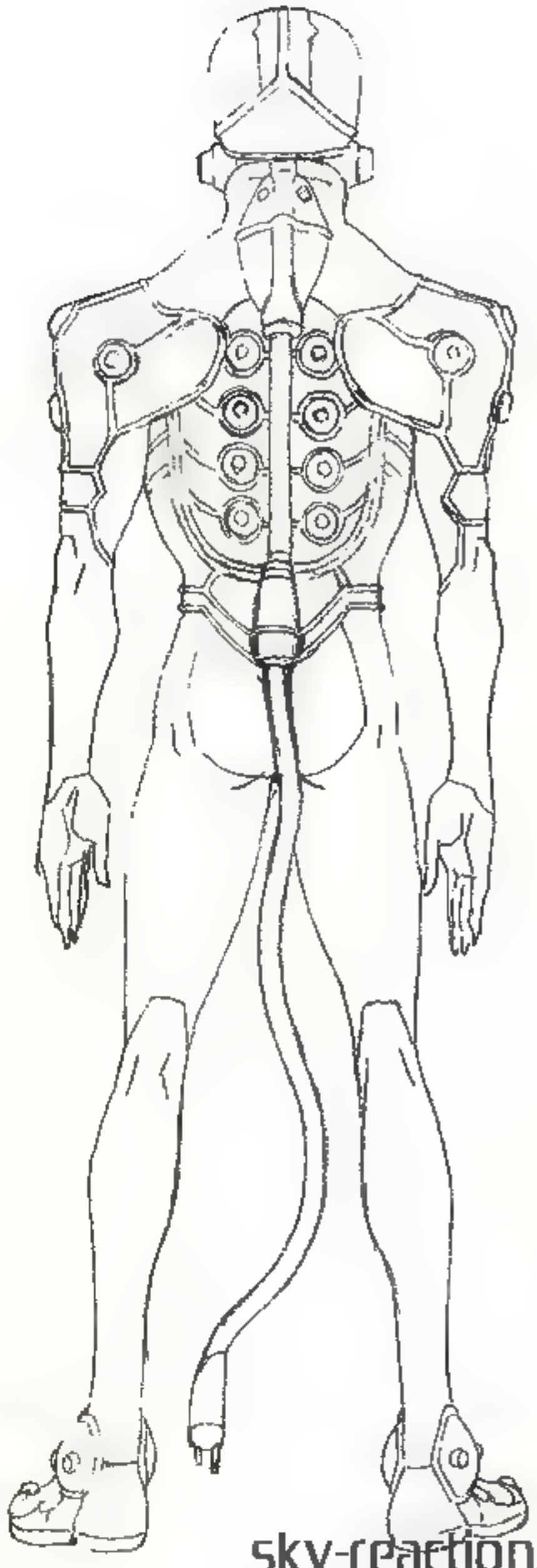




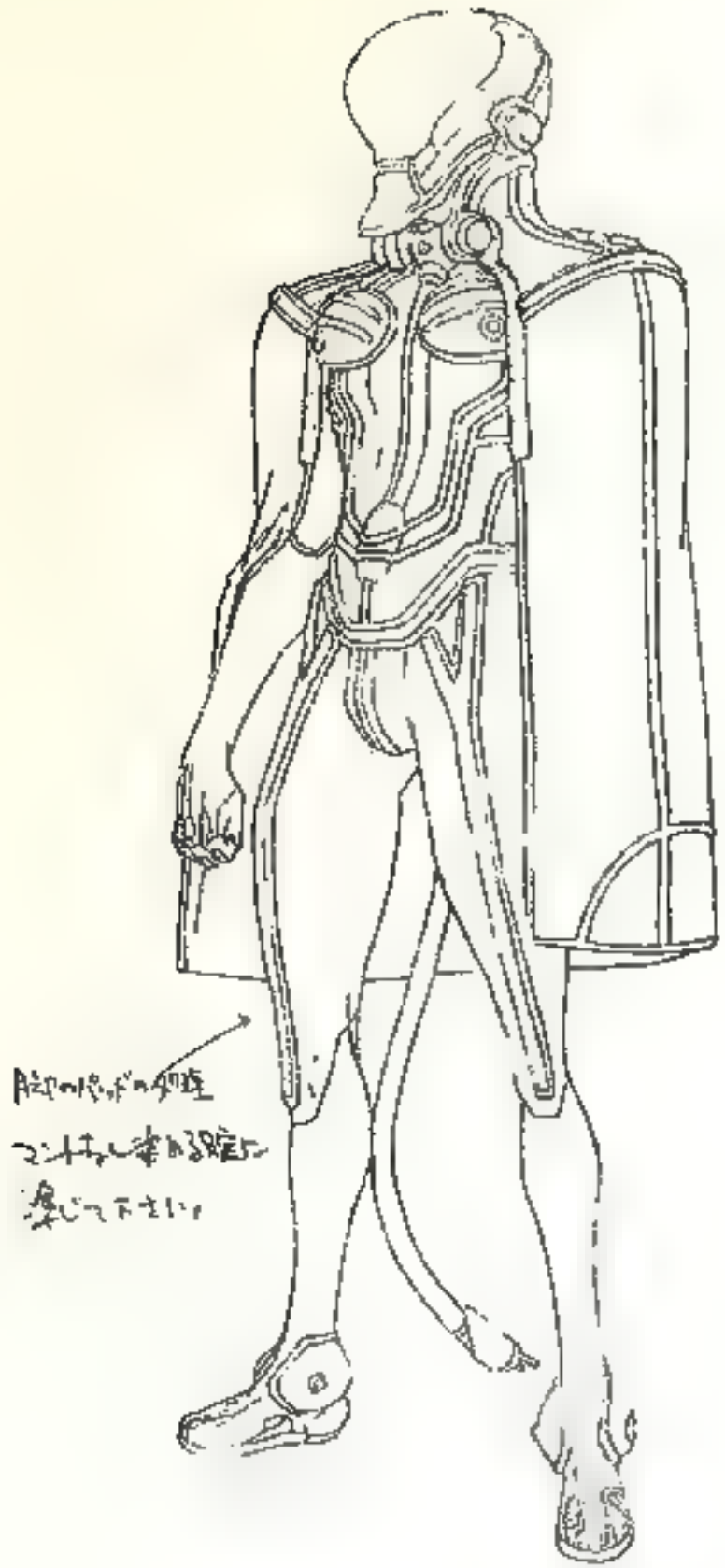


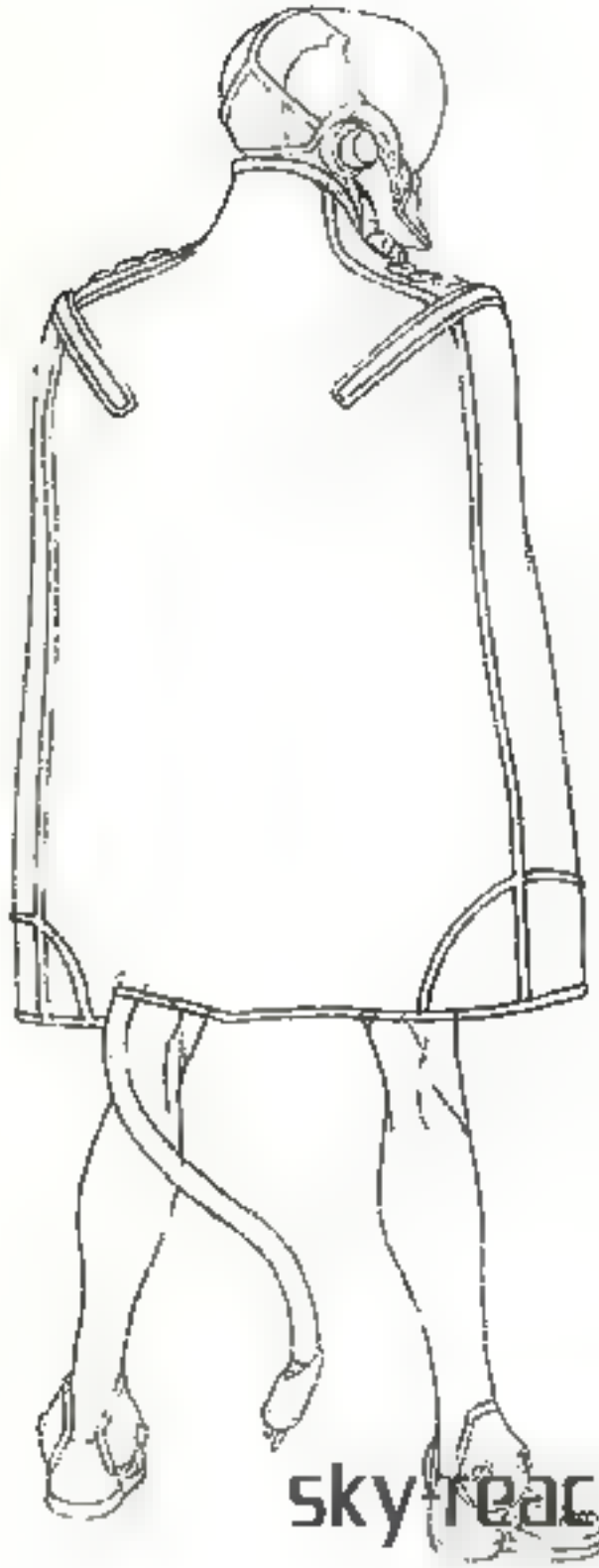
sky-reaction.net



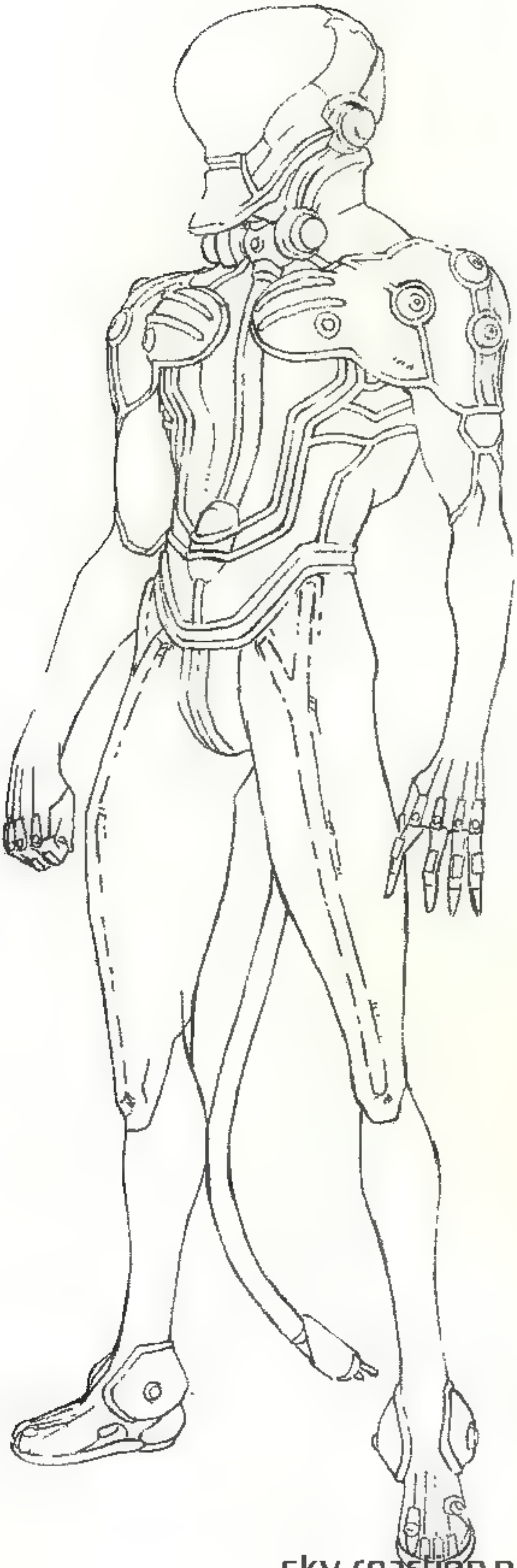


sky-reaction.net

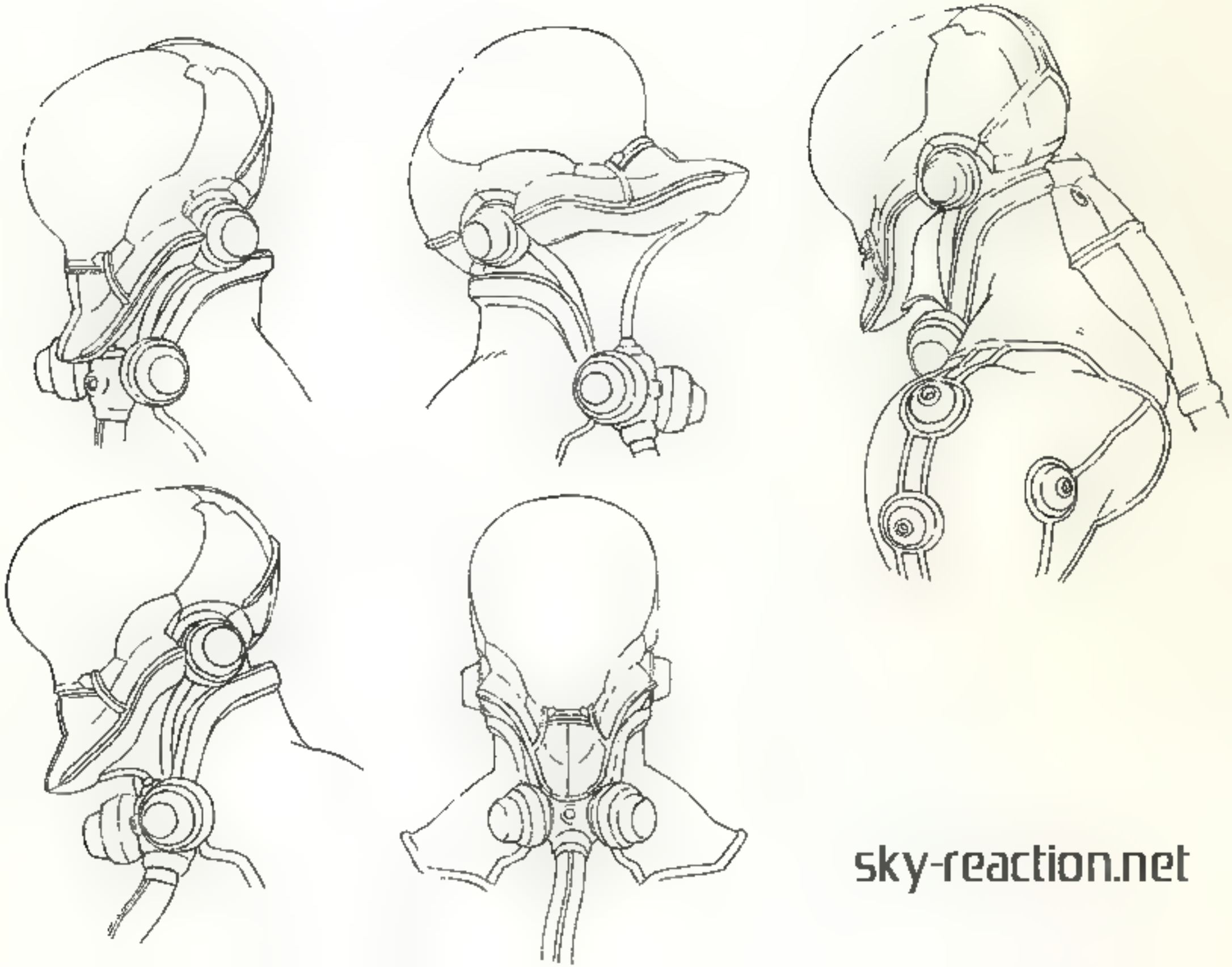




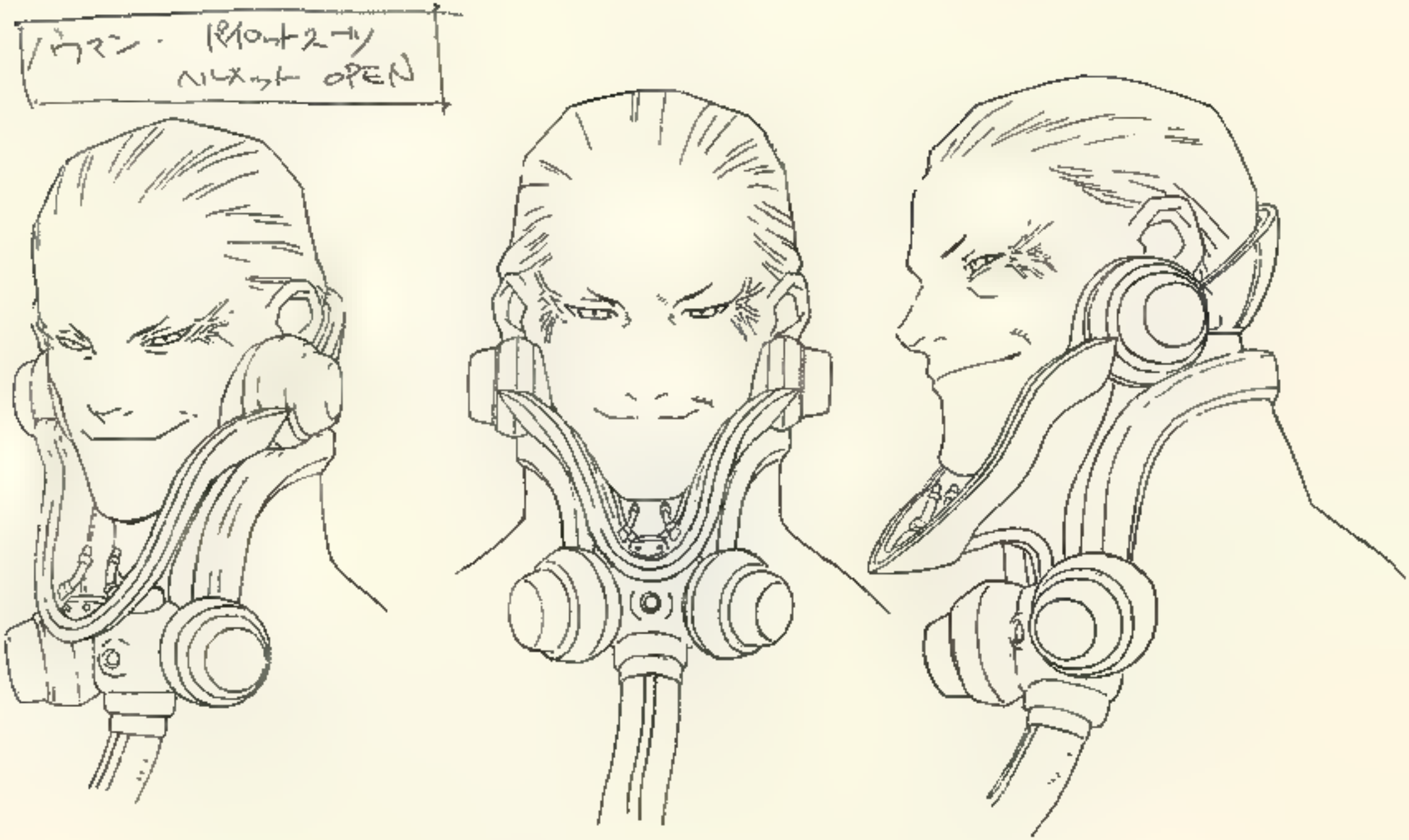
sky-reaction.net



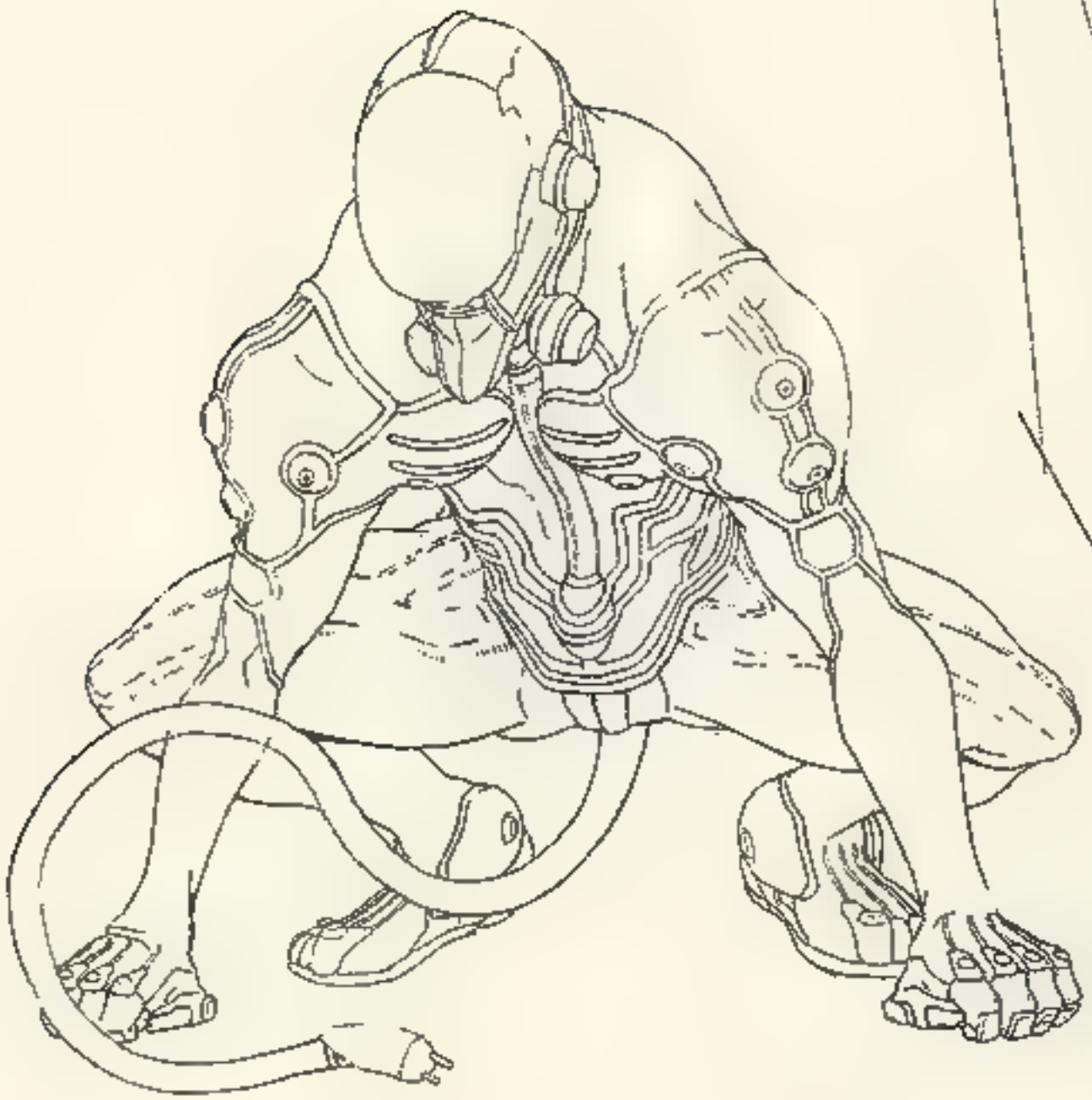
sky-reaction.net



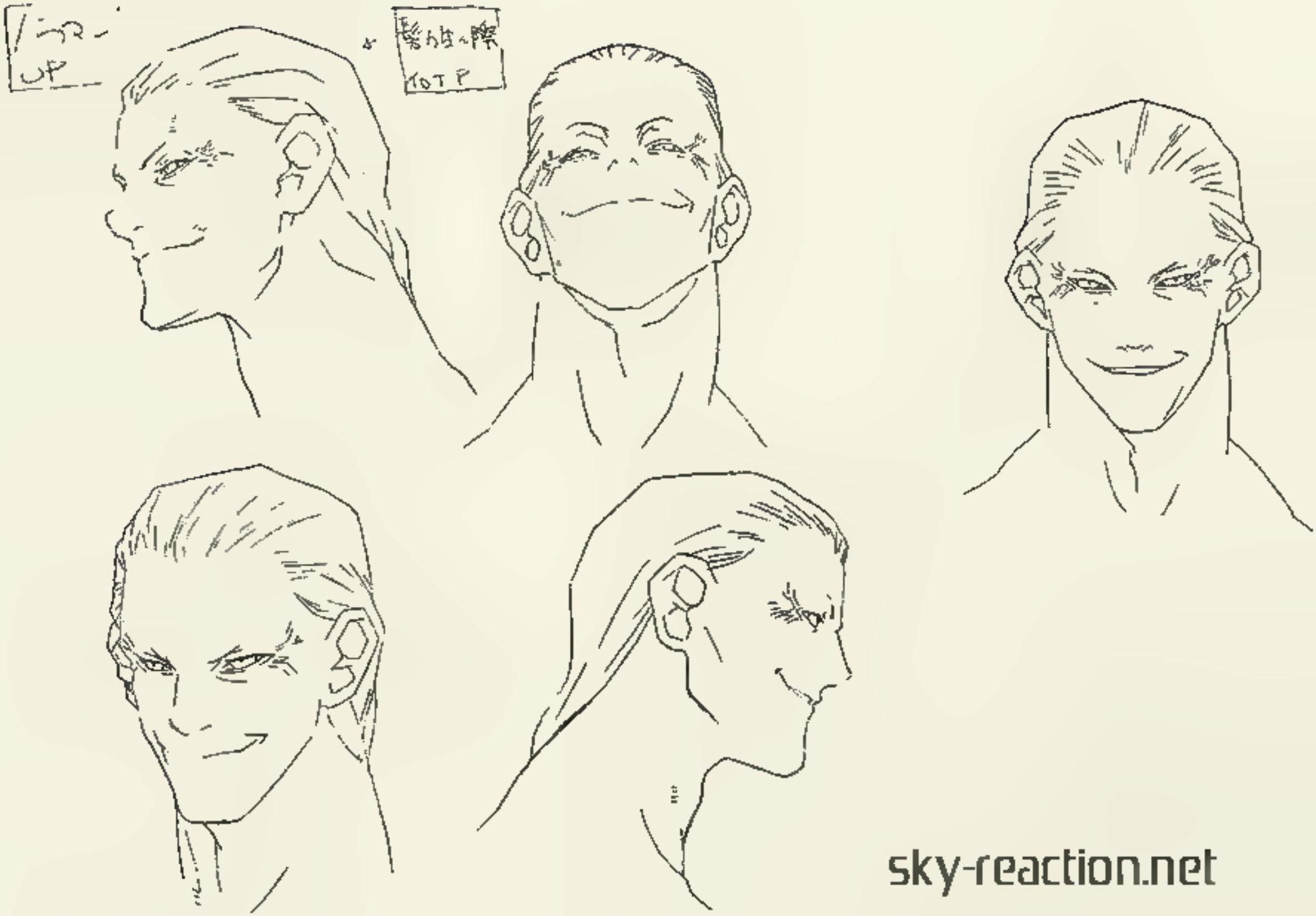
sky-reaction.net



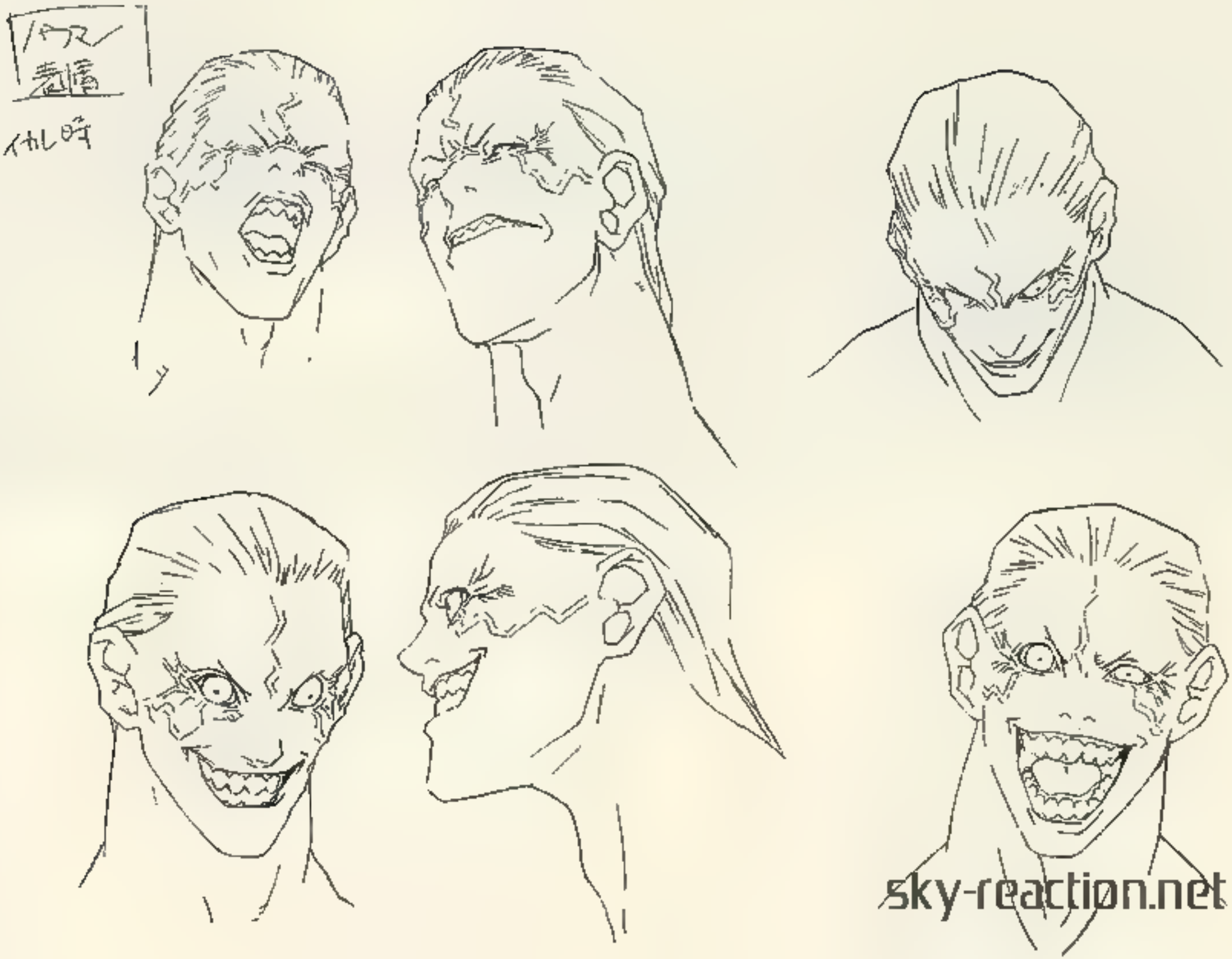
sky-reaction.net



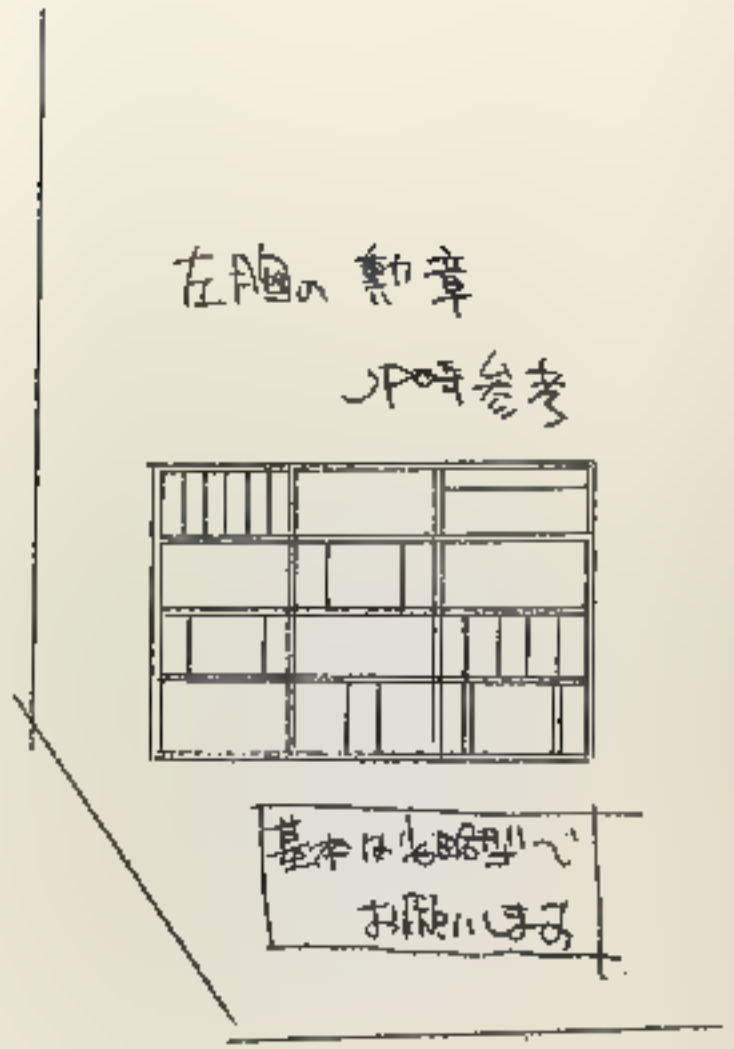
sky-reaction.net



sky-reaction.net

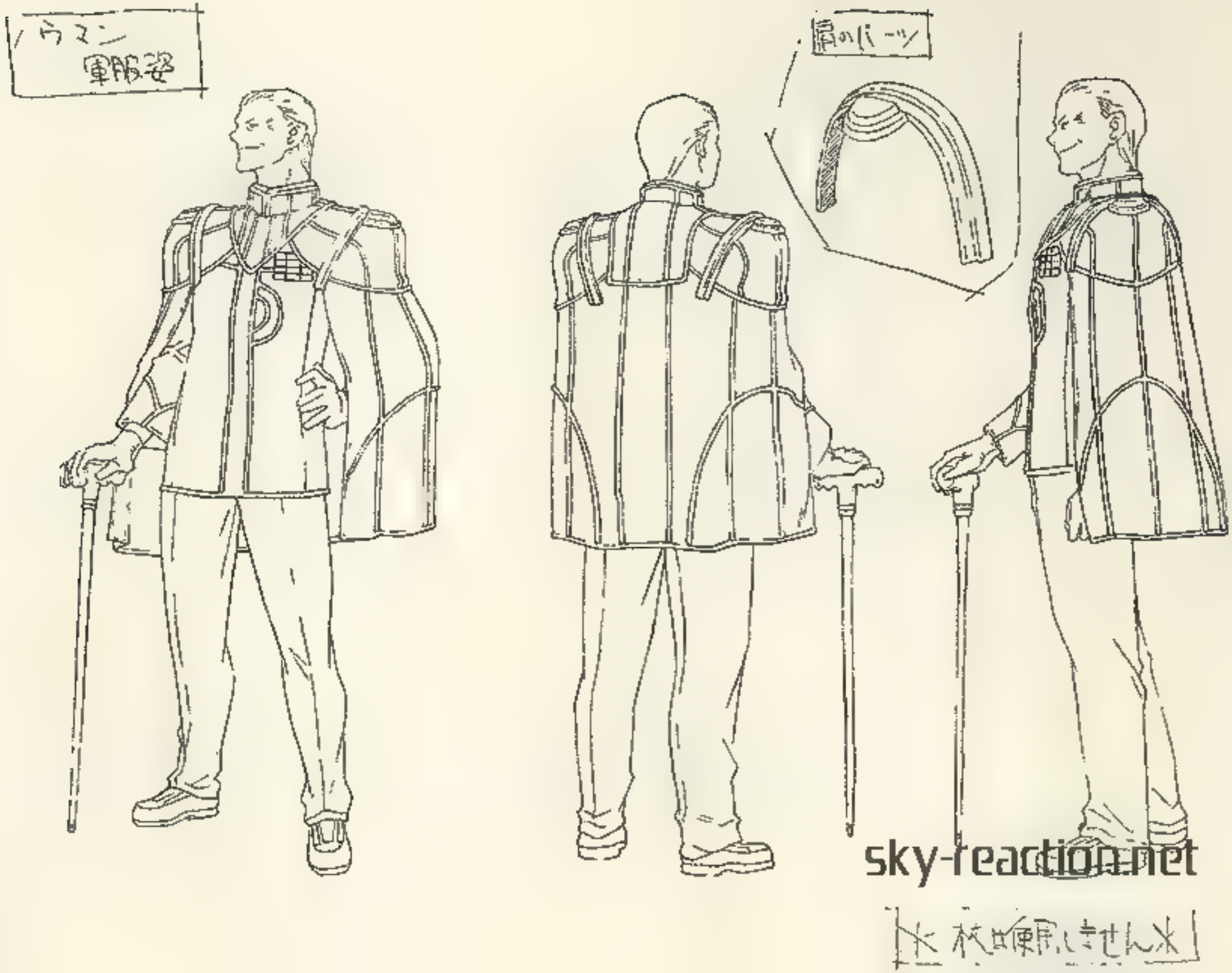


sky-reaction.net

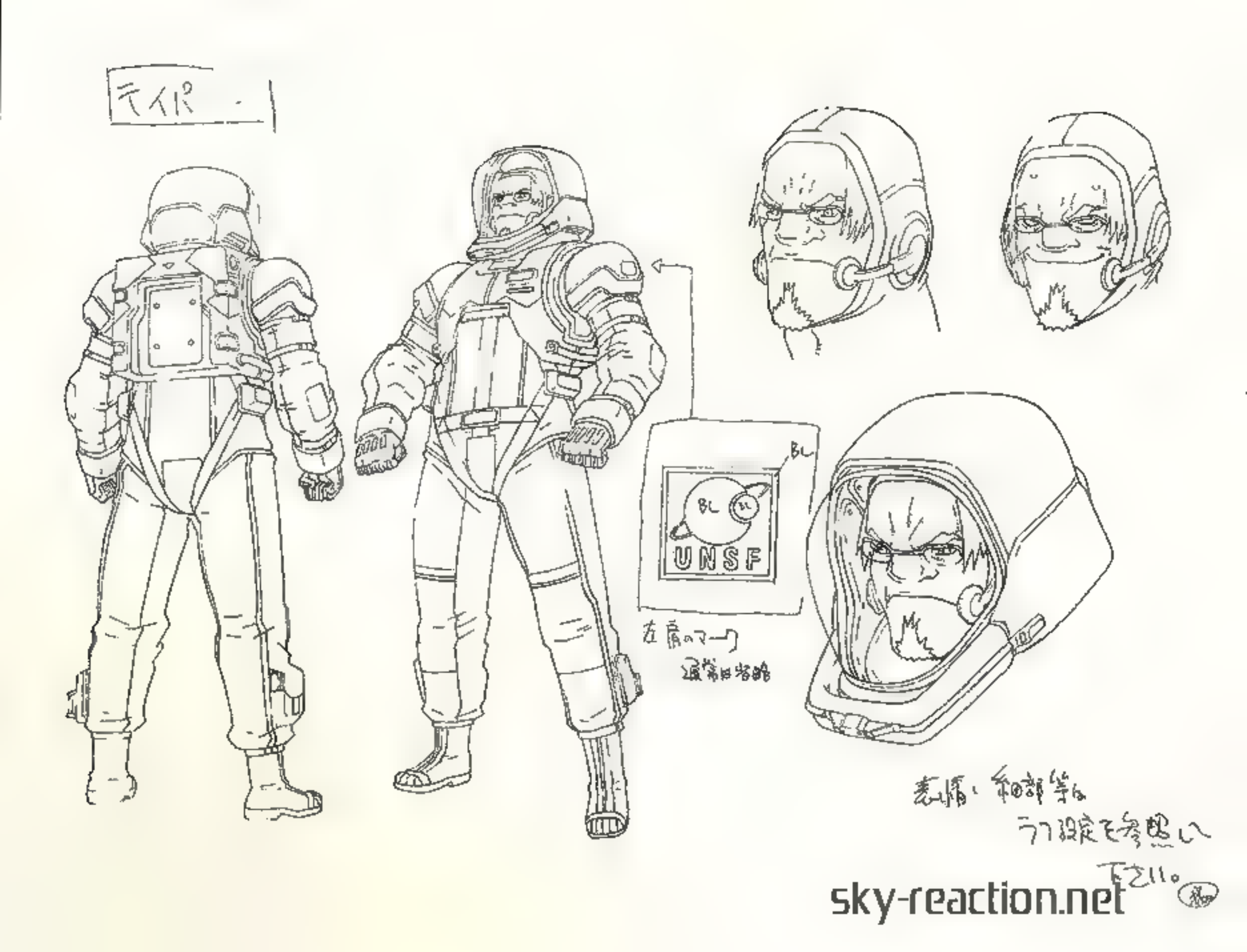


sky-reaction.net

※マントで外しにくい出て来るところもあります


ウマン
軍服姿
肩のパーツ
sky-reaction.net
※本は使用しません※

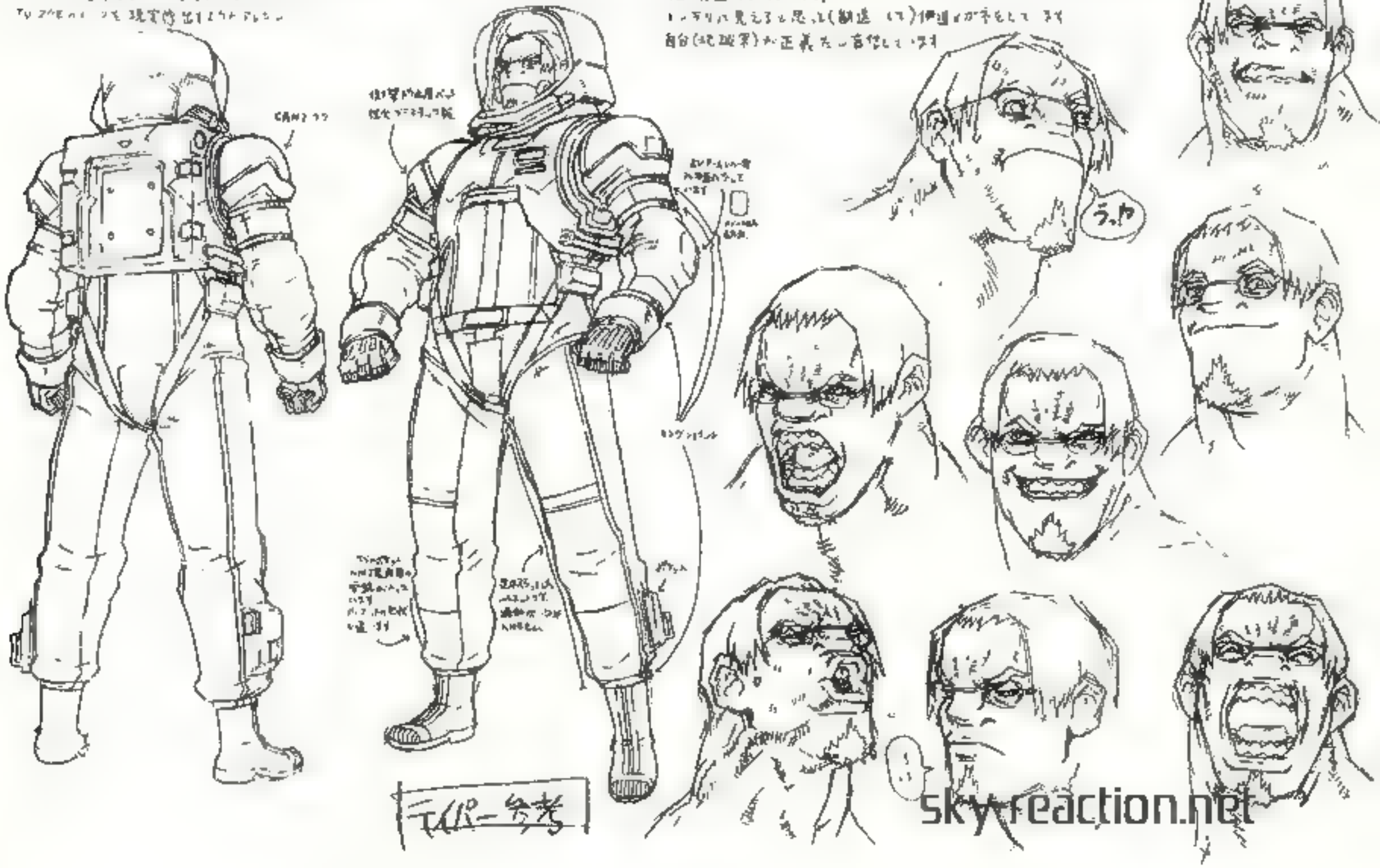
sky-reaction.net



sky-reaction.net

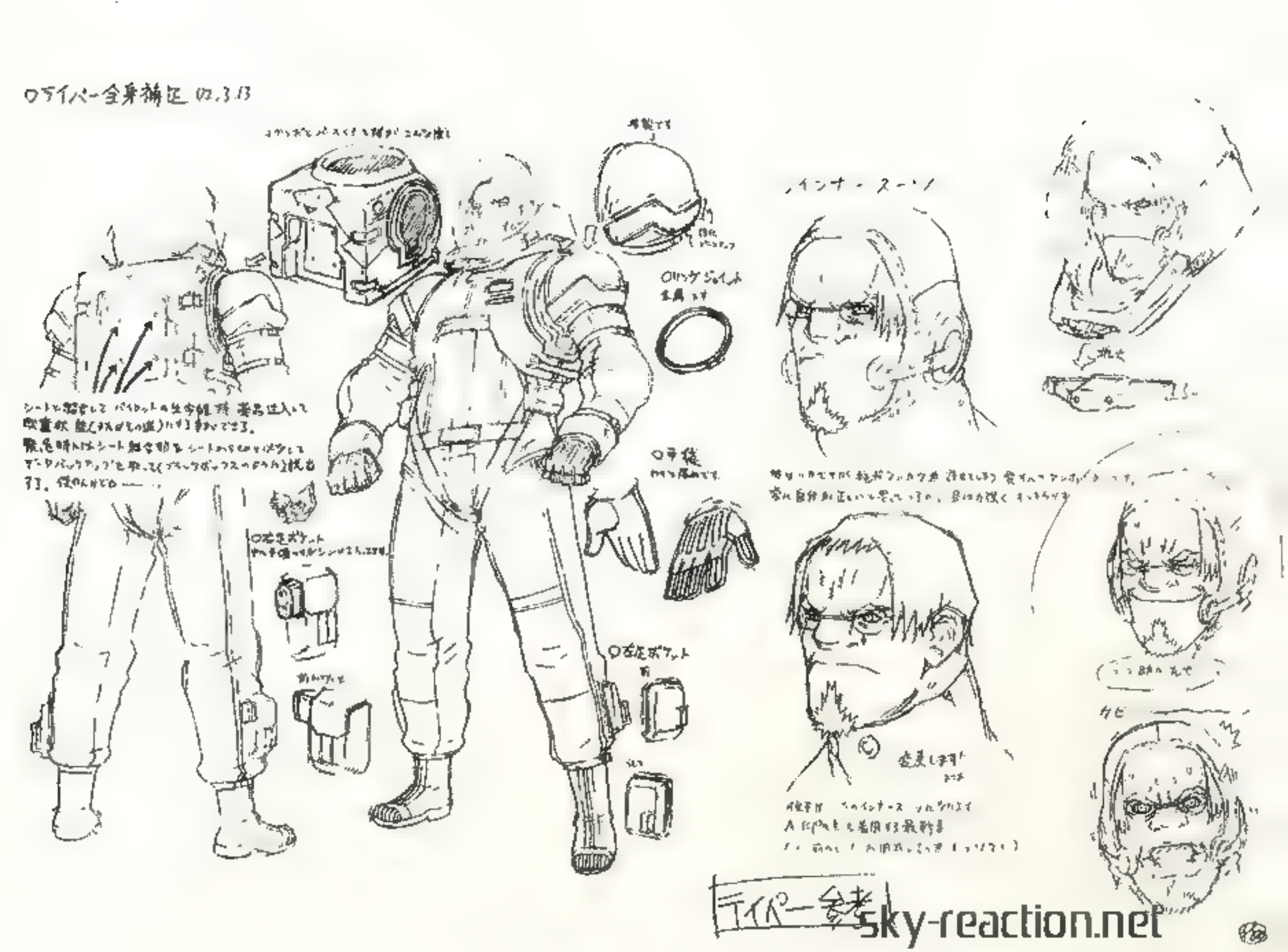
○ライパー全身 02.3.1.

○ライパー表情 02.3.12

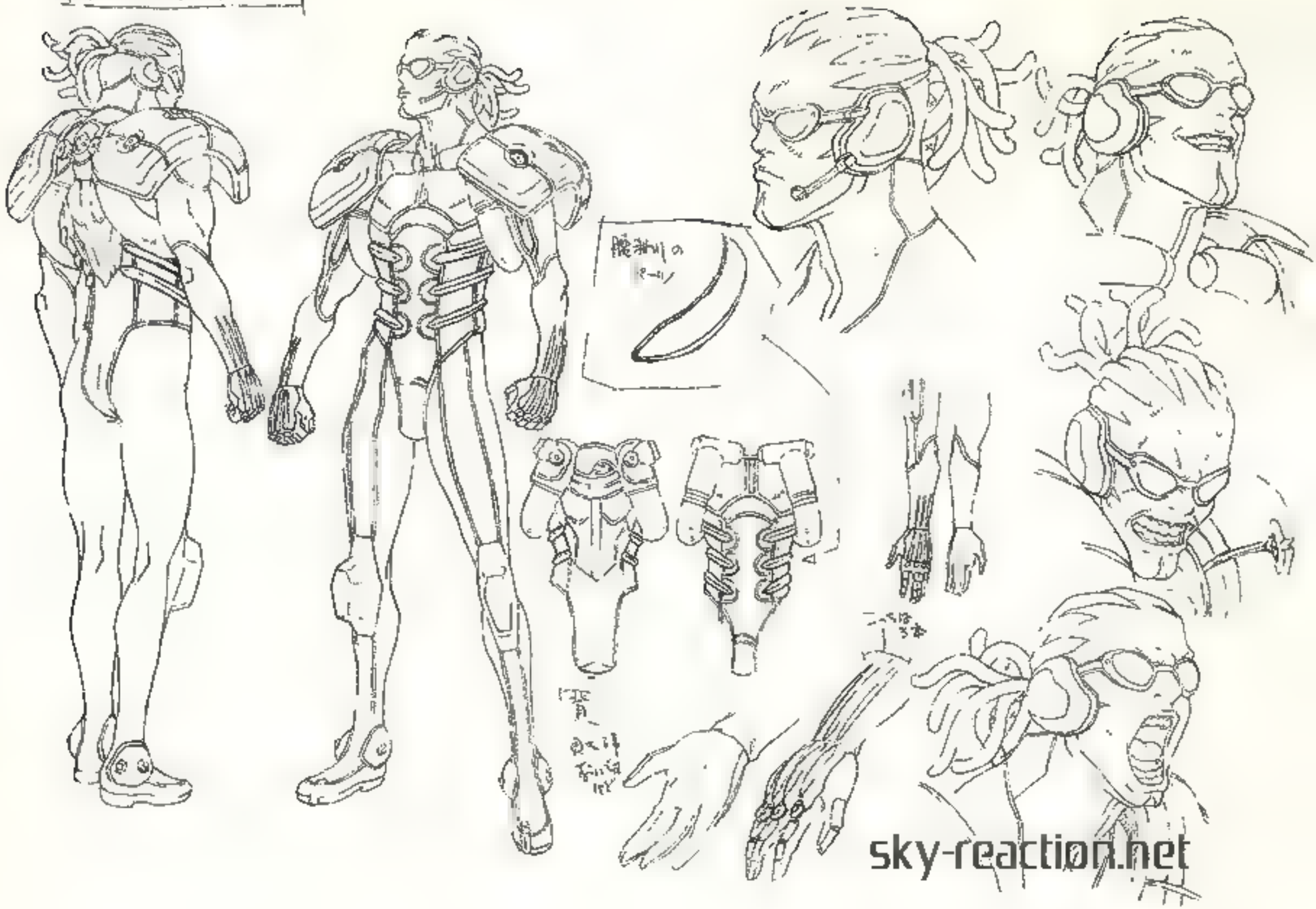


sky-reaction.net

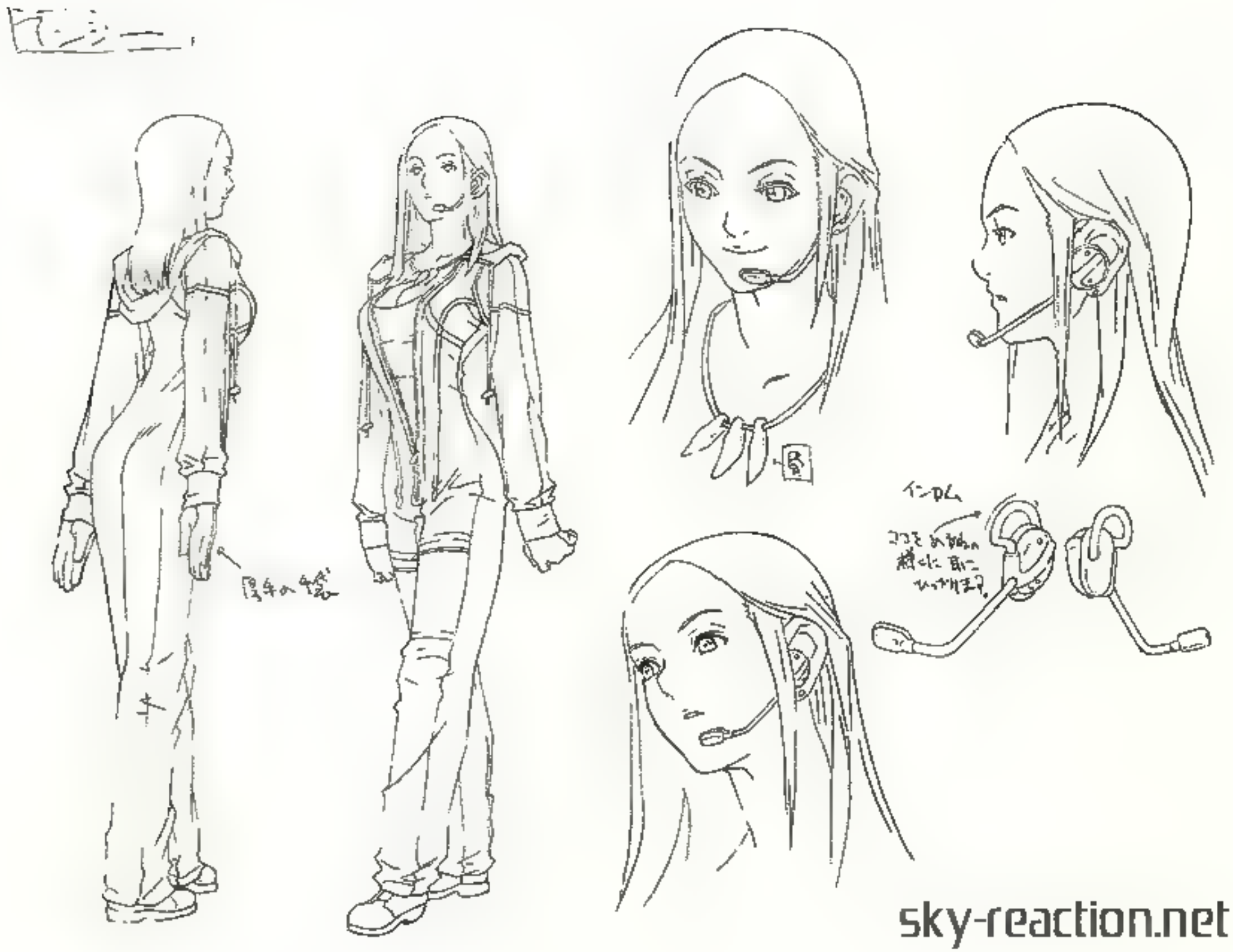
○ライパー全身補正 02.3.13



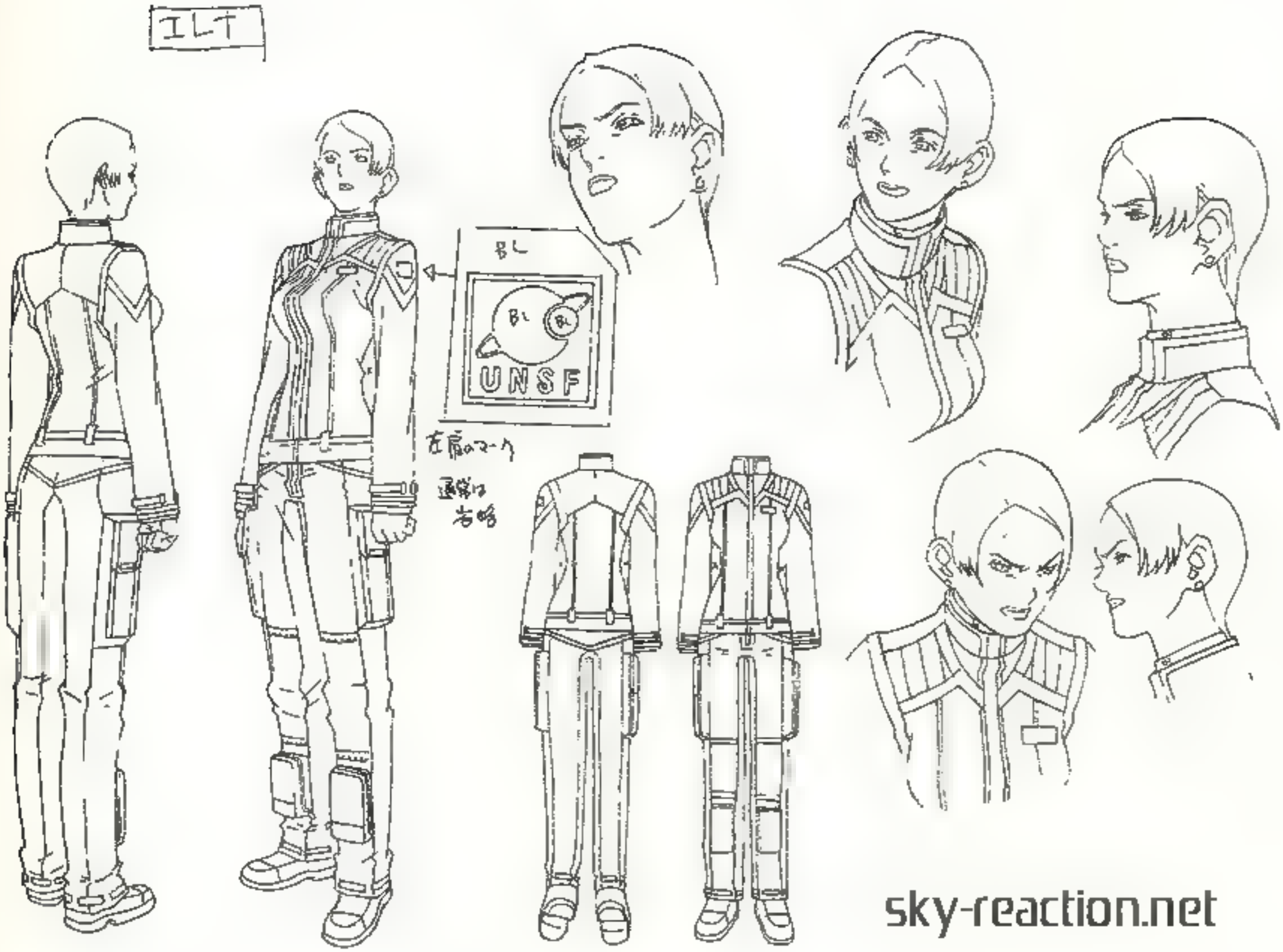
ザカートリガー



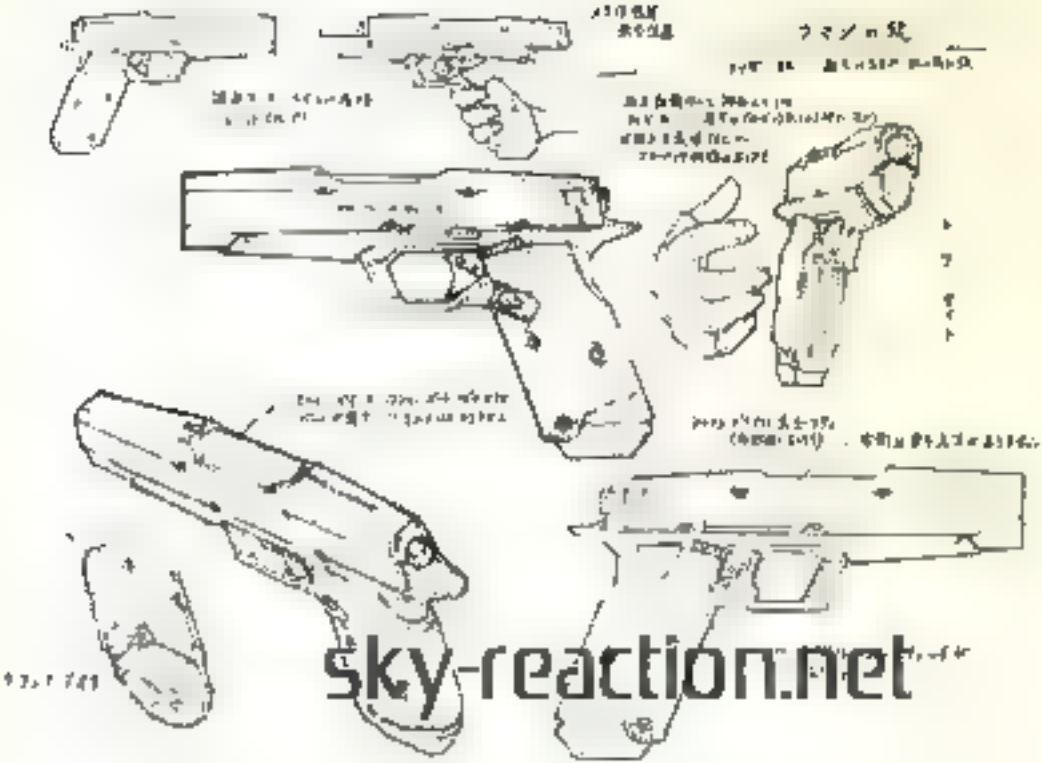
腰部
※ この部分以外は
ほぼ、ザカートリーダーと共通です。
コクピット 既急 参考
sky-reaction.net



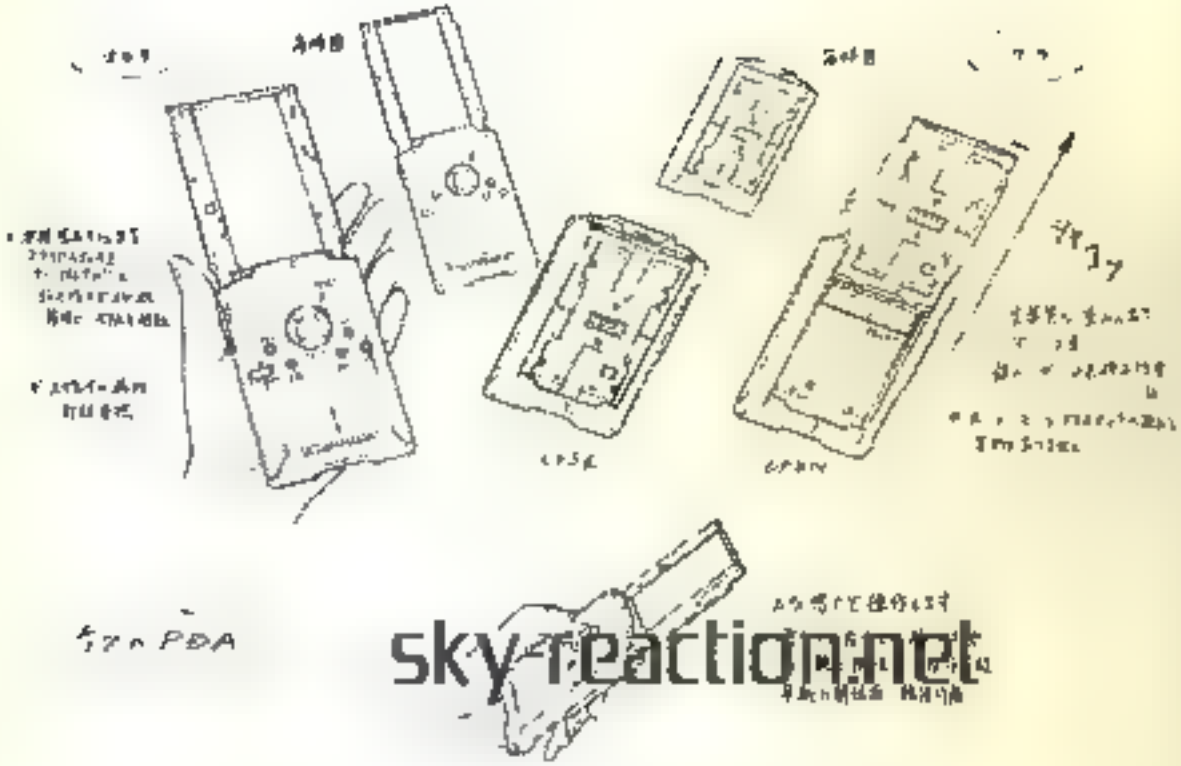
sky-reaction.net



sky-reaction.net



sky-reaction.net

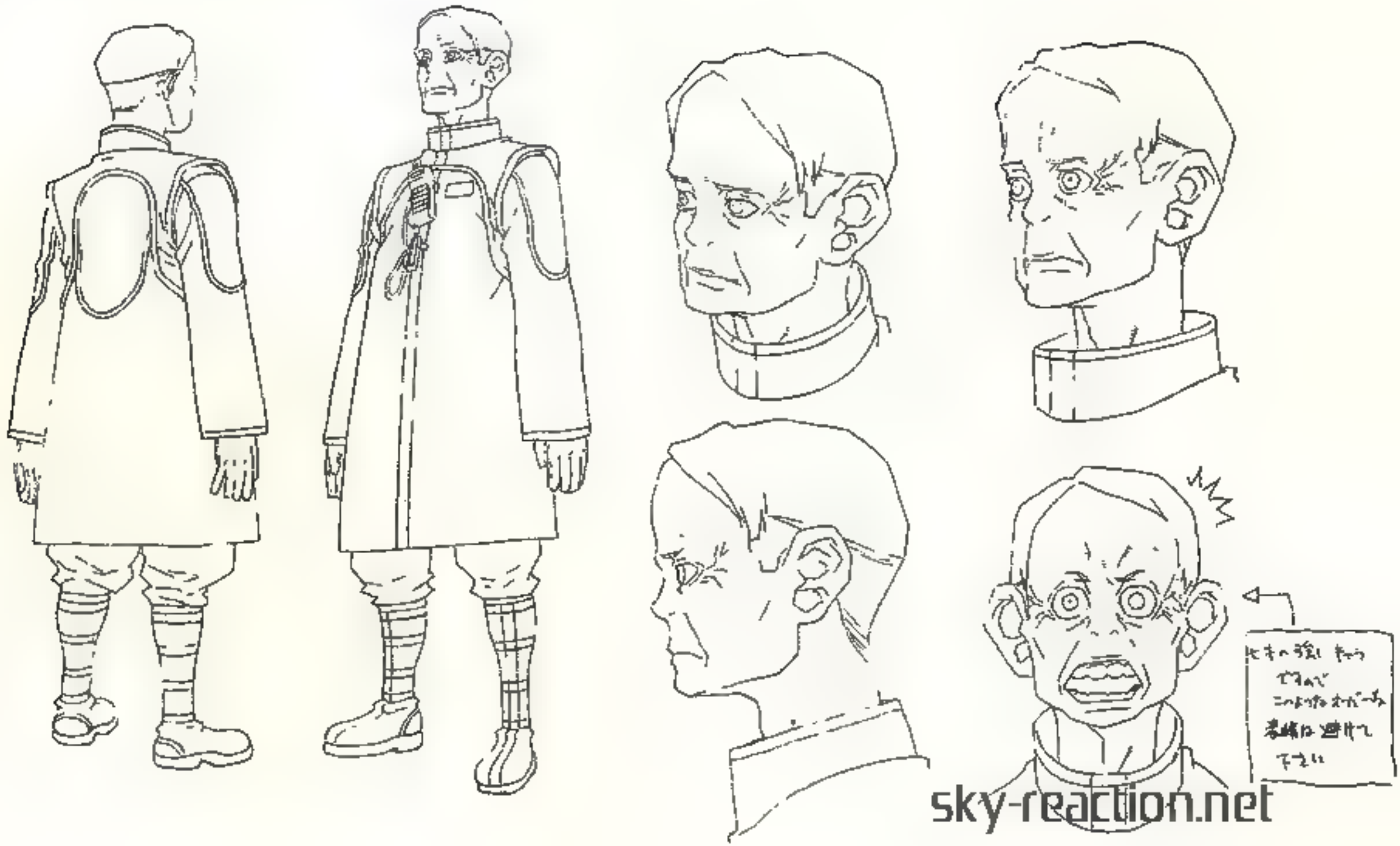


sky-reaction.net

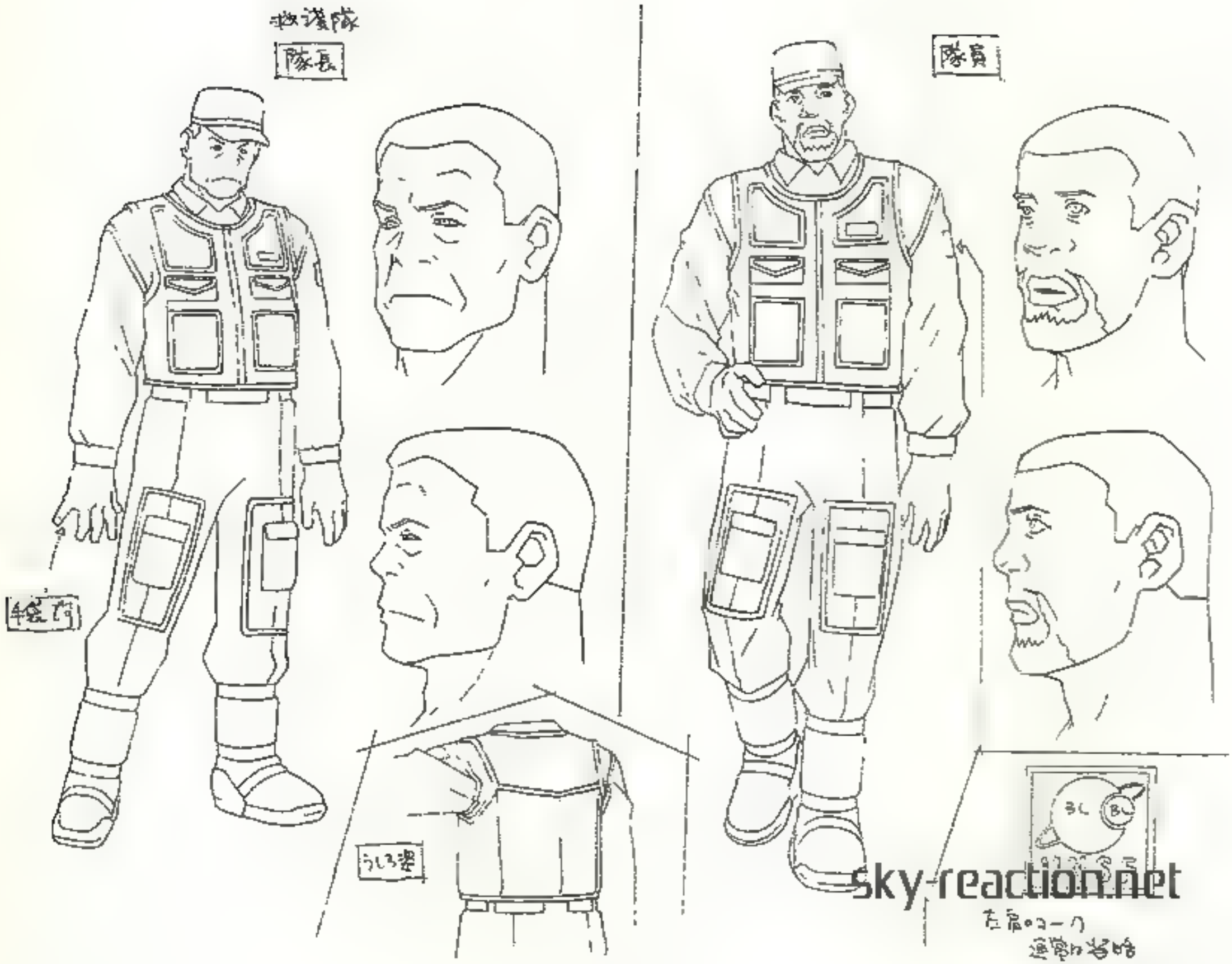
くまちゃん PDA

sky-reaction.net

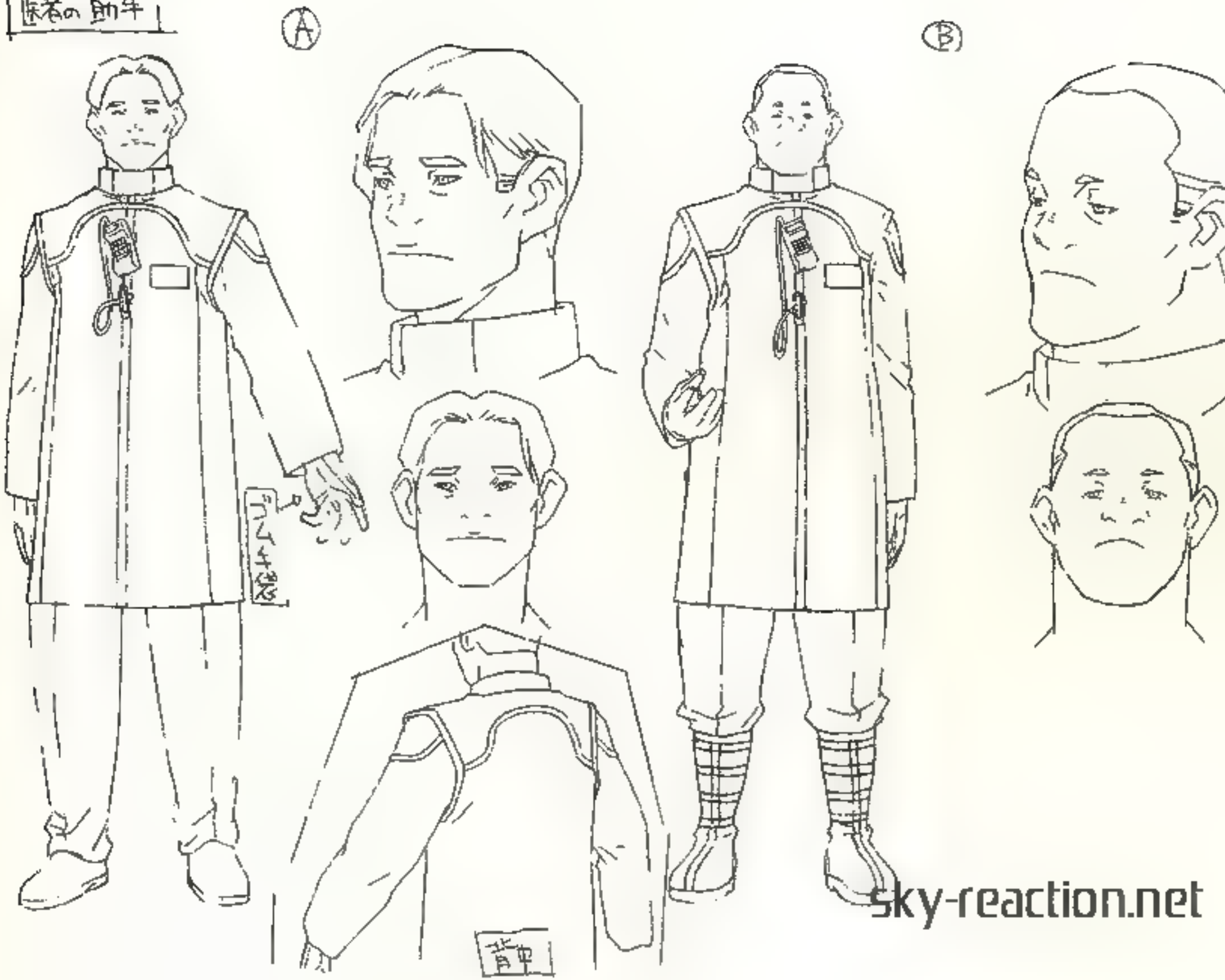
ドンA－全身とUP



sky-reaction.net

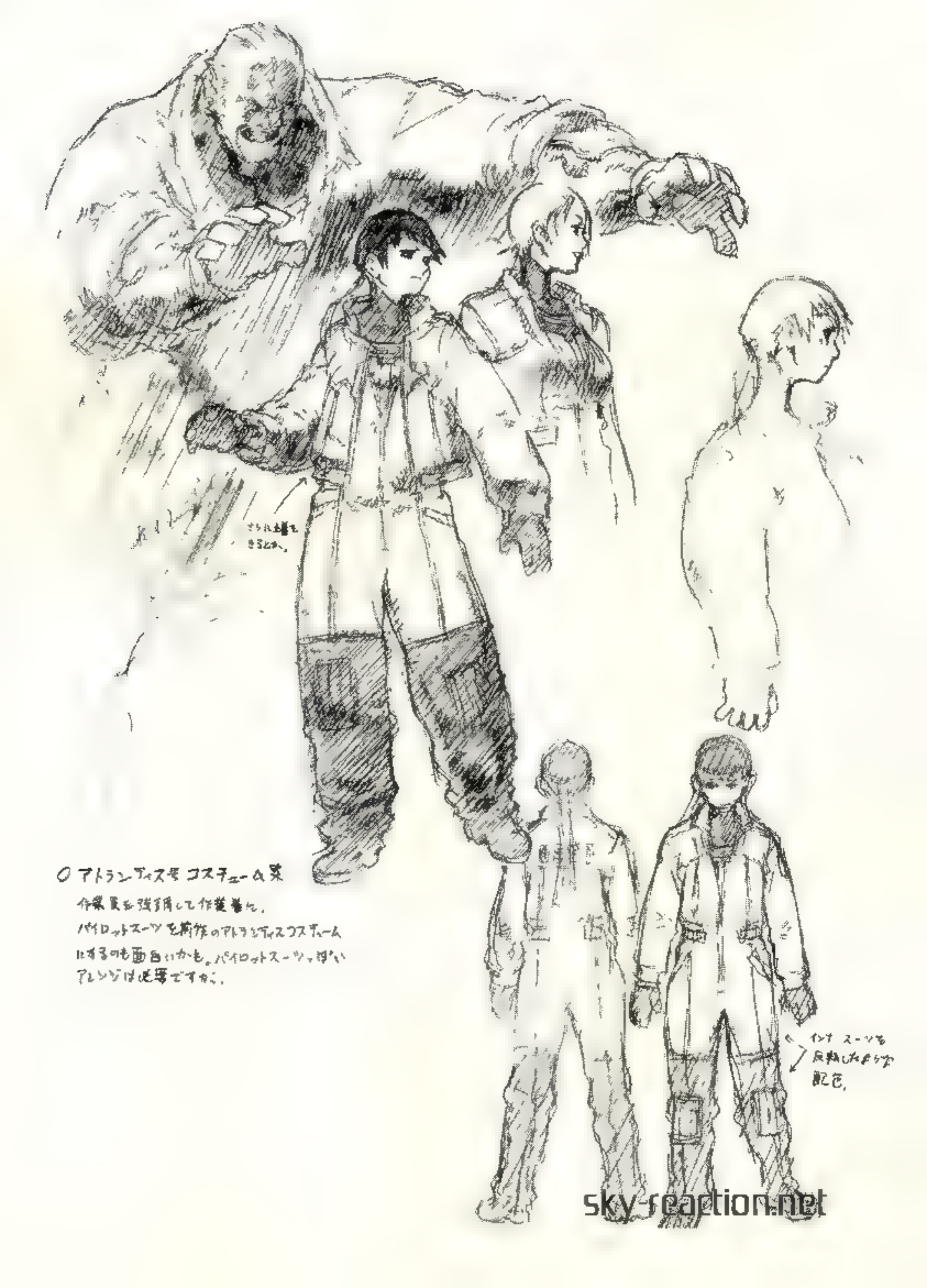

救護隊
隊長
隊員
うしろ姿
sky-reaction.net

医者の助手



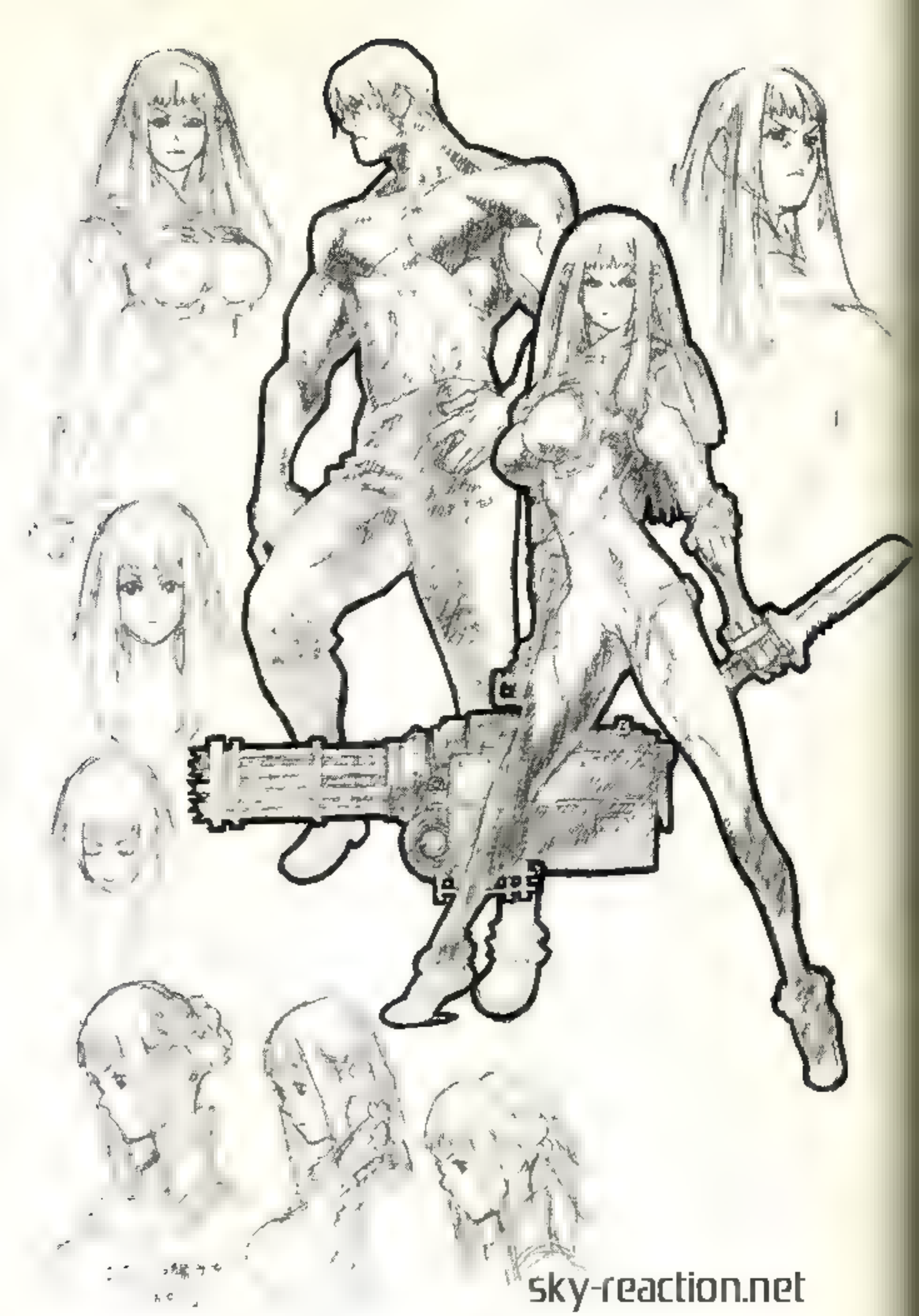
sky-reaction.net

sky-reaction.net

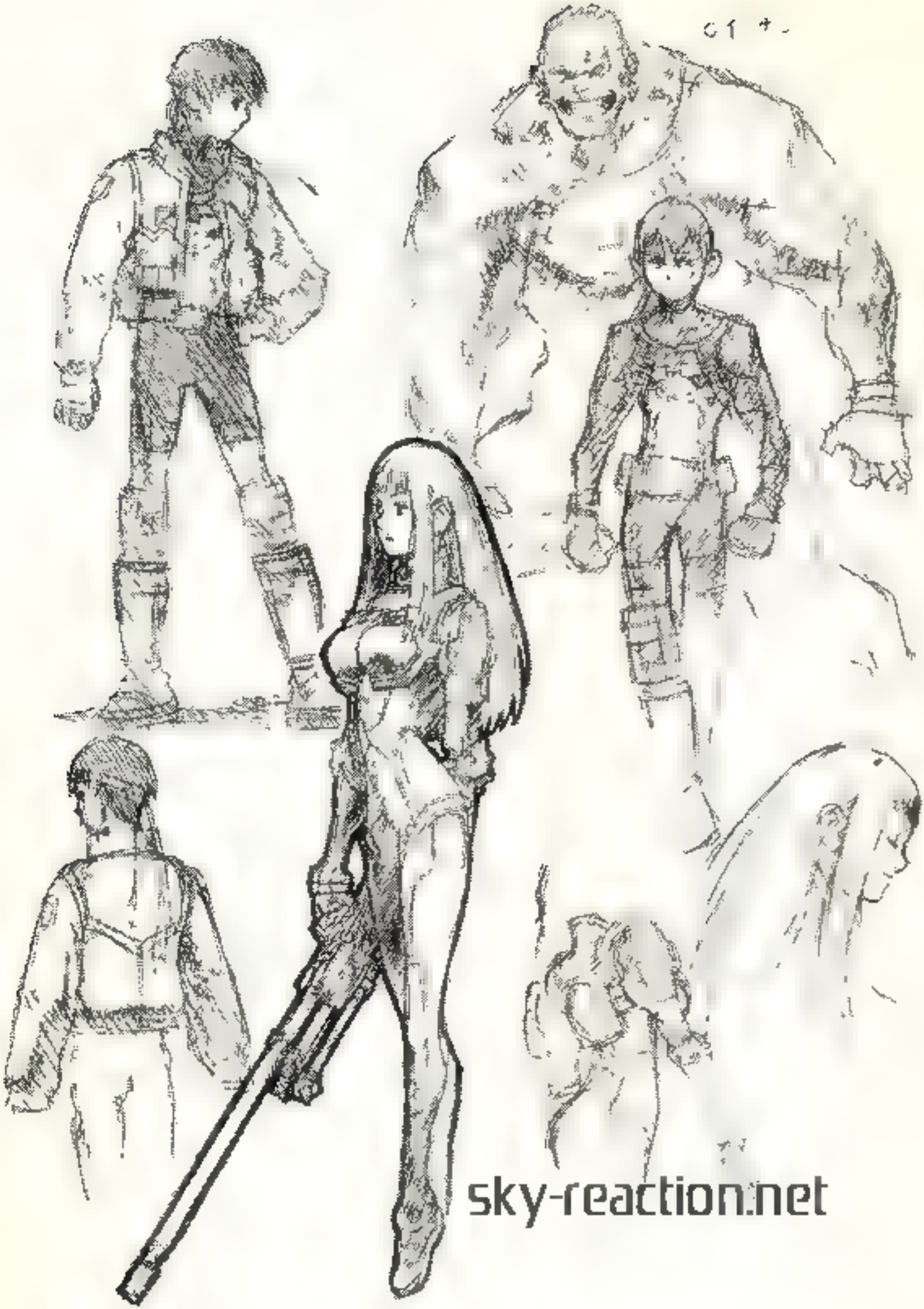


○アトランティスのコスチューム案
作業員を強調して作業着に。
パイロットスーツを前作のアトランティスのフルーム
にするのも面白いかも。パイロットスーツっぽい
アレンジは必要ですね。

sky-reaction.net

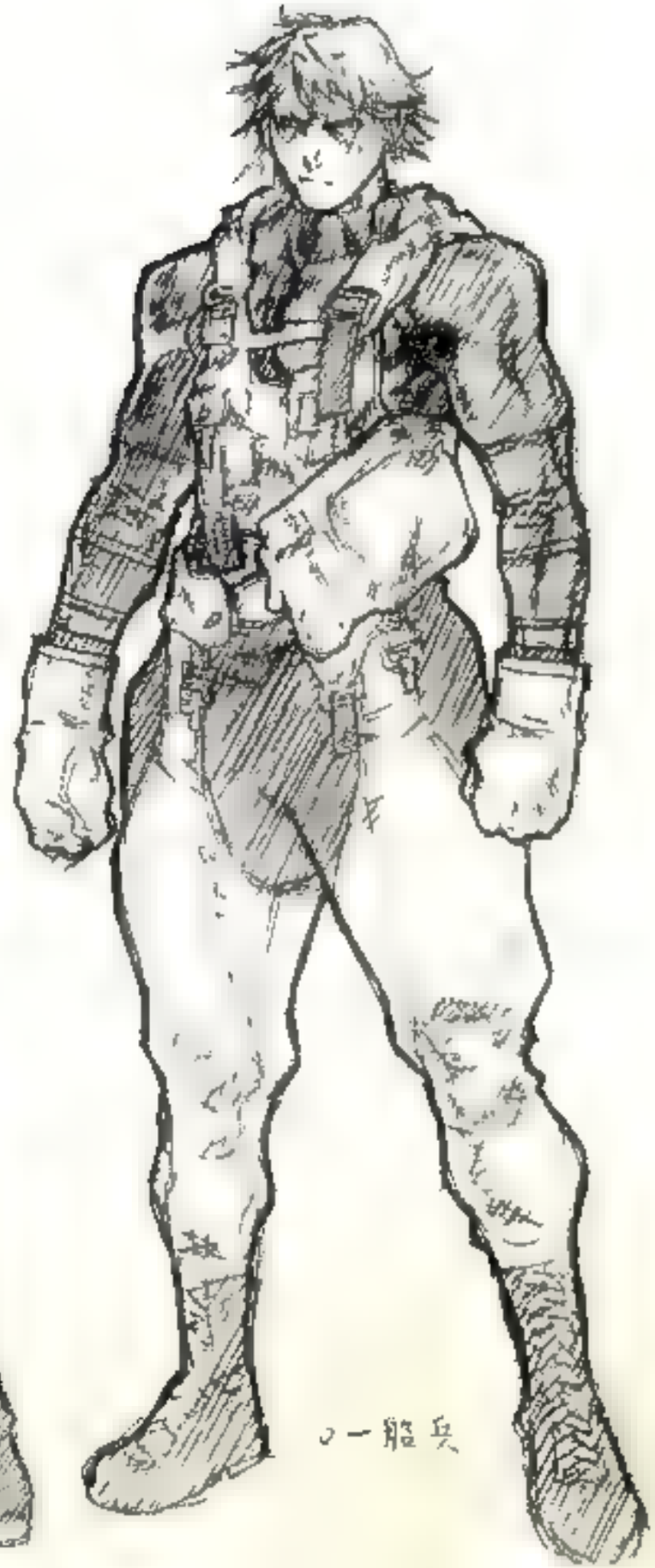


sky-reaction.net

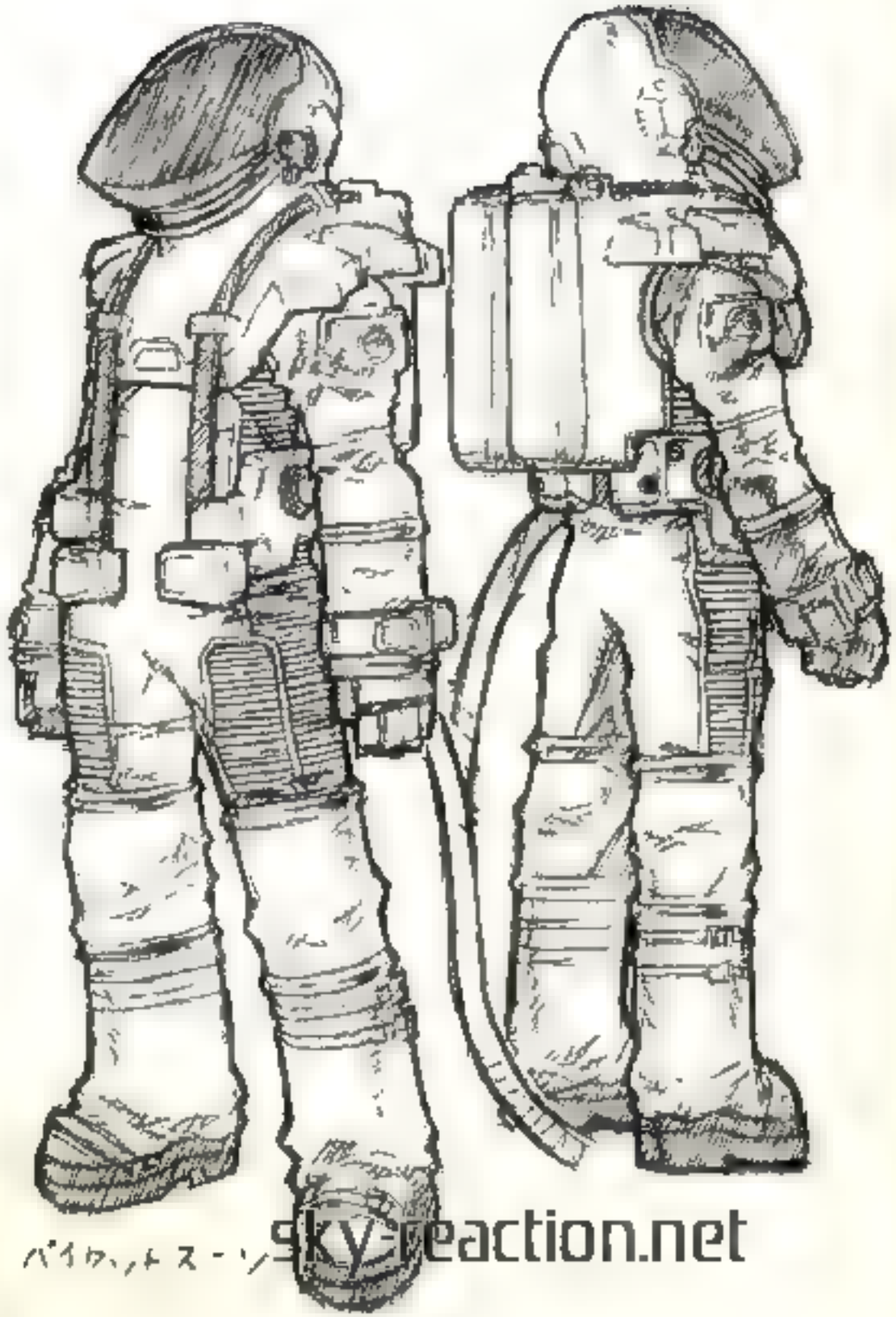


sky-reaction.net

◎ エレナ・ウインハーク

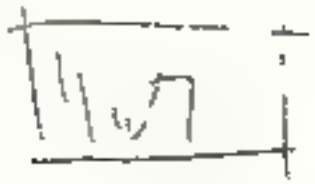


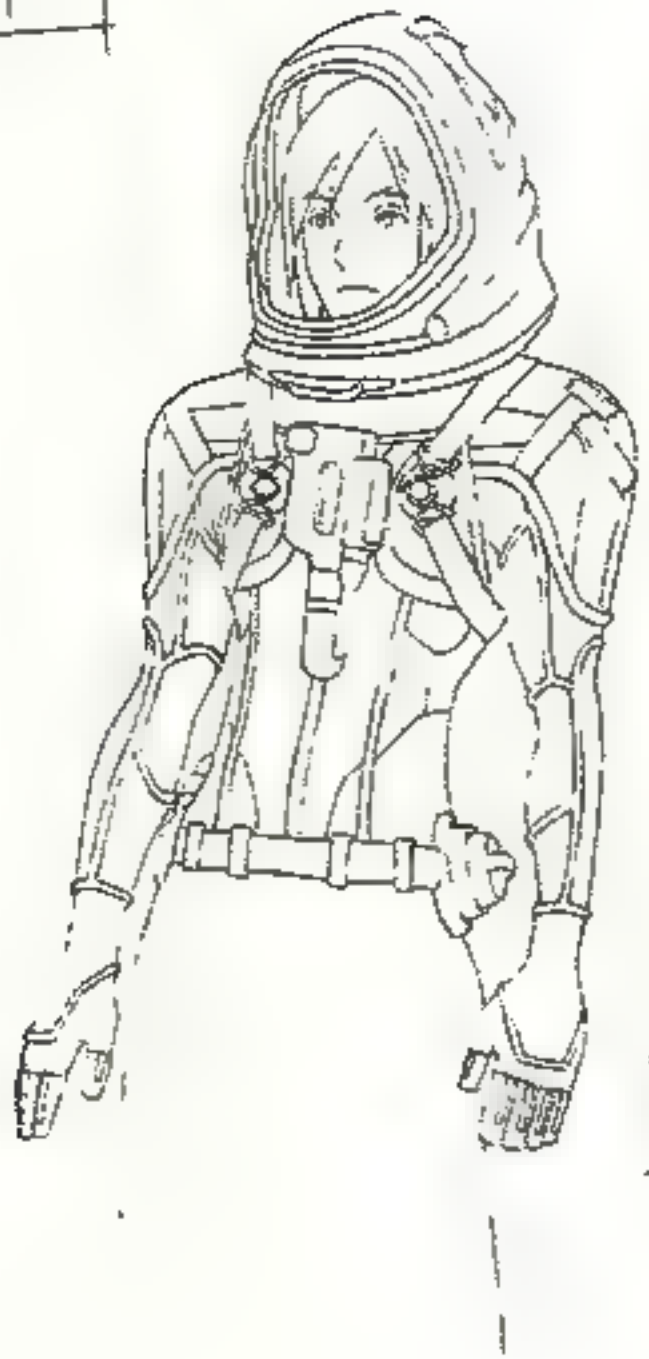
◎一般兵

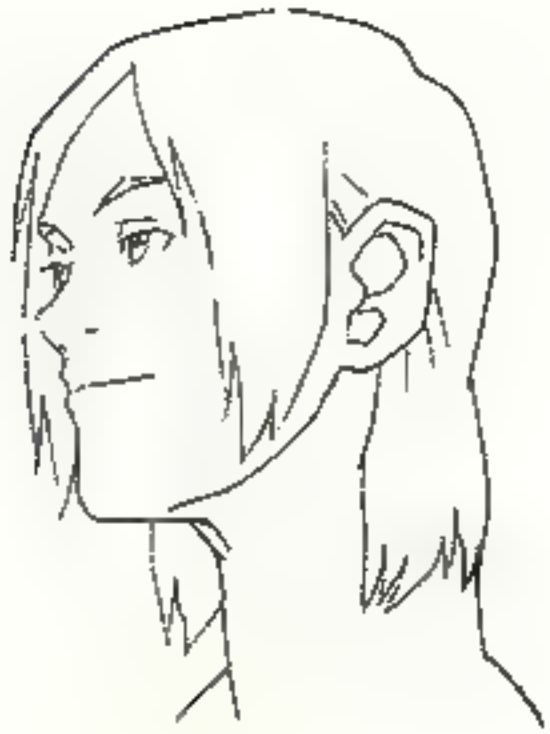


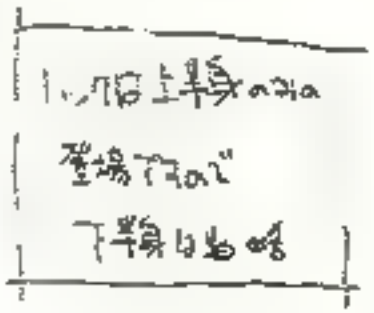
パイロットスーツ

sky-reaction.net

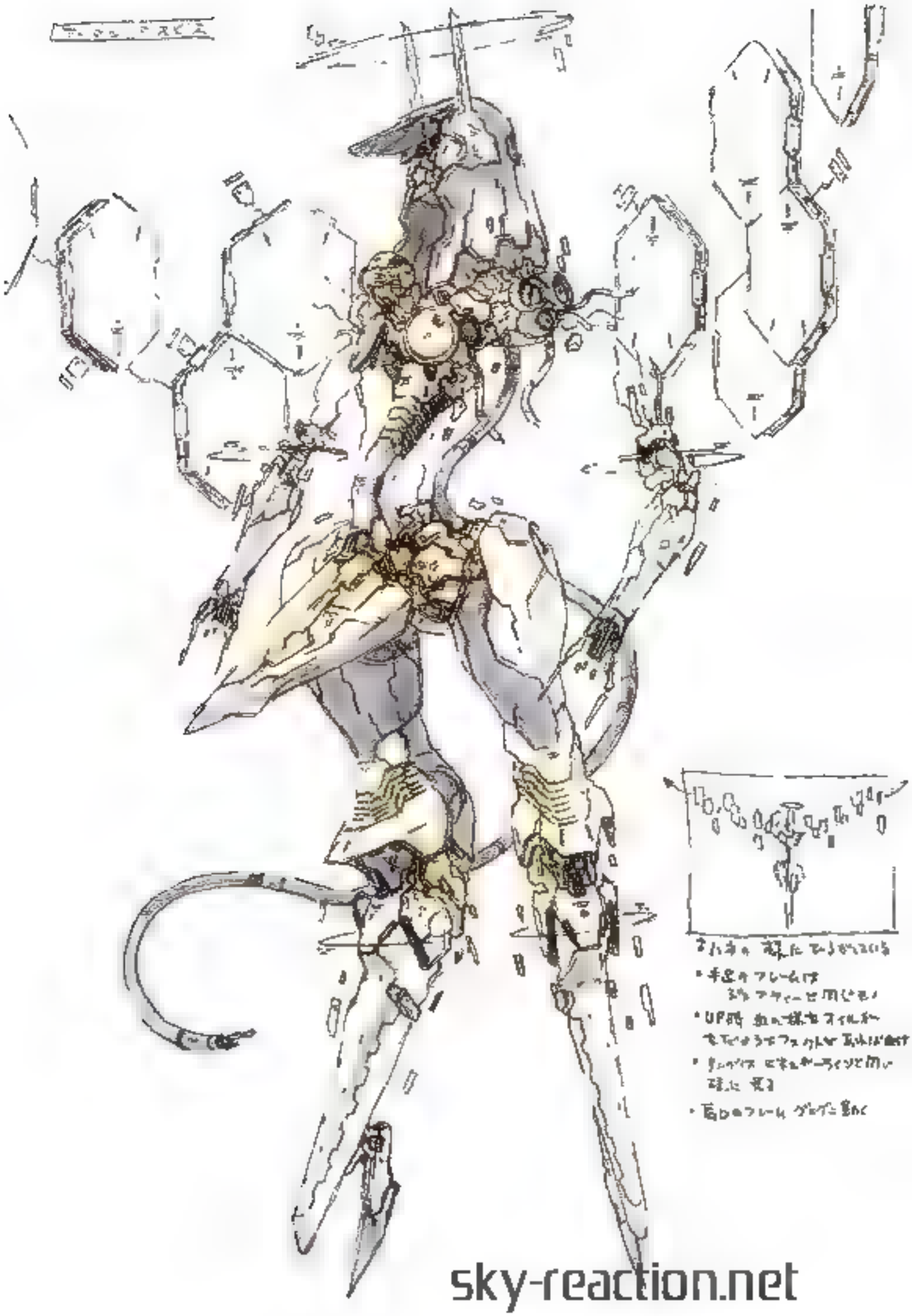






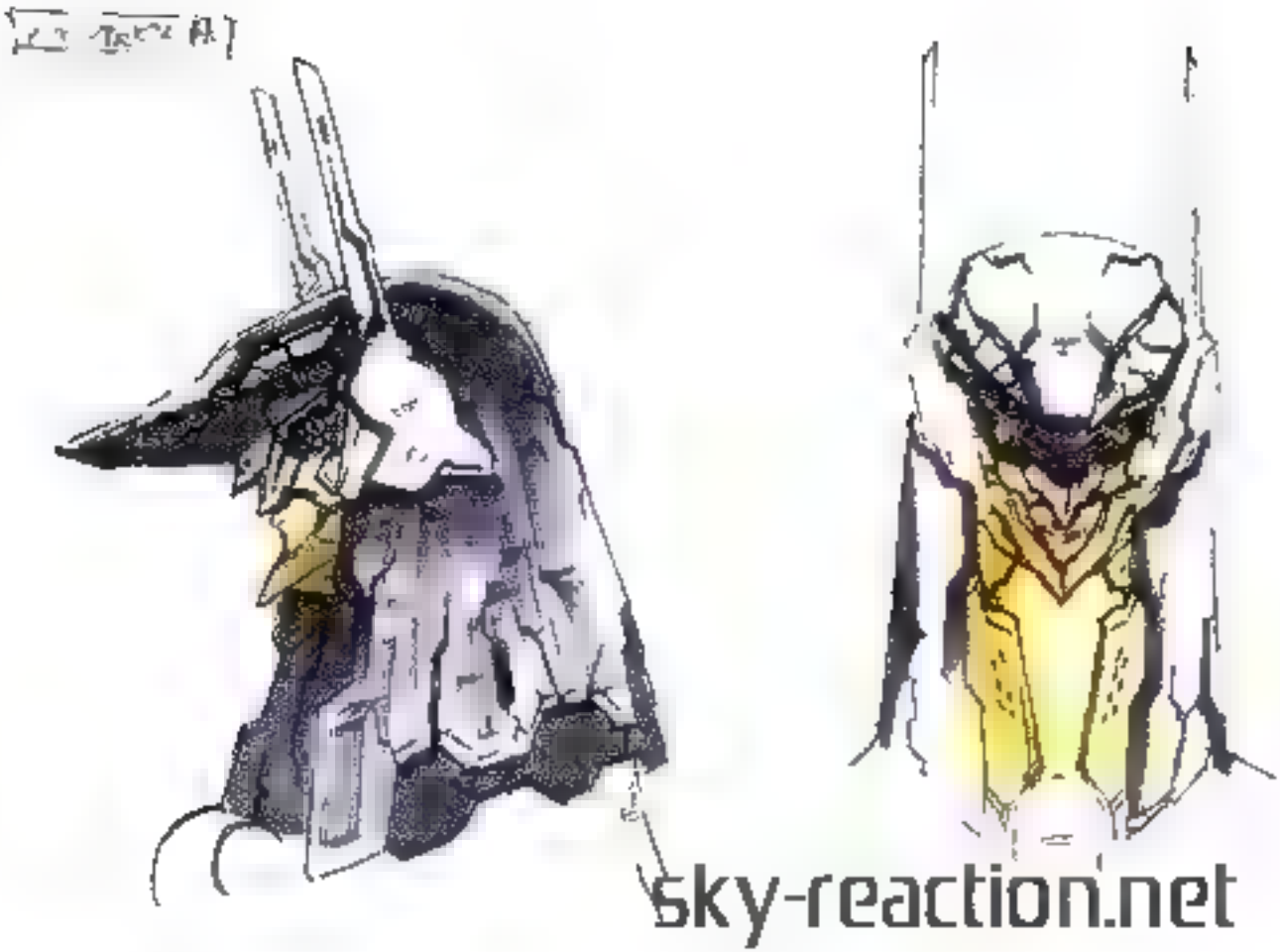


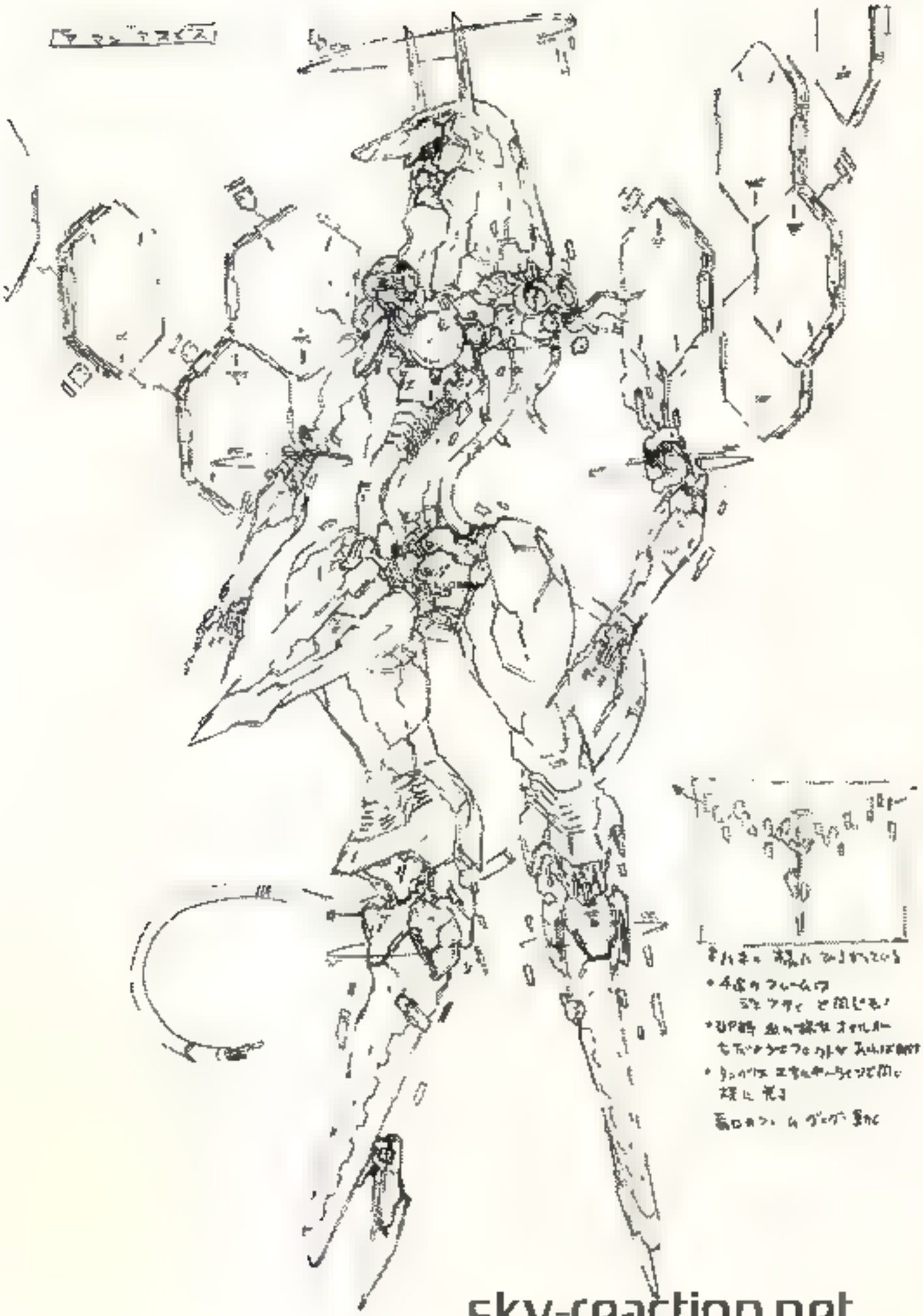
sky-reaction.net



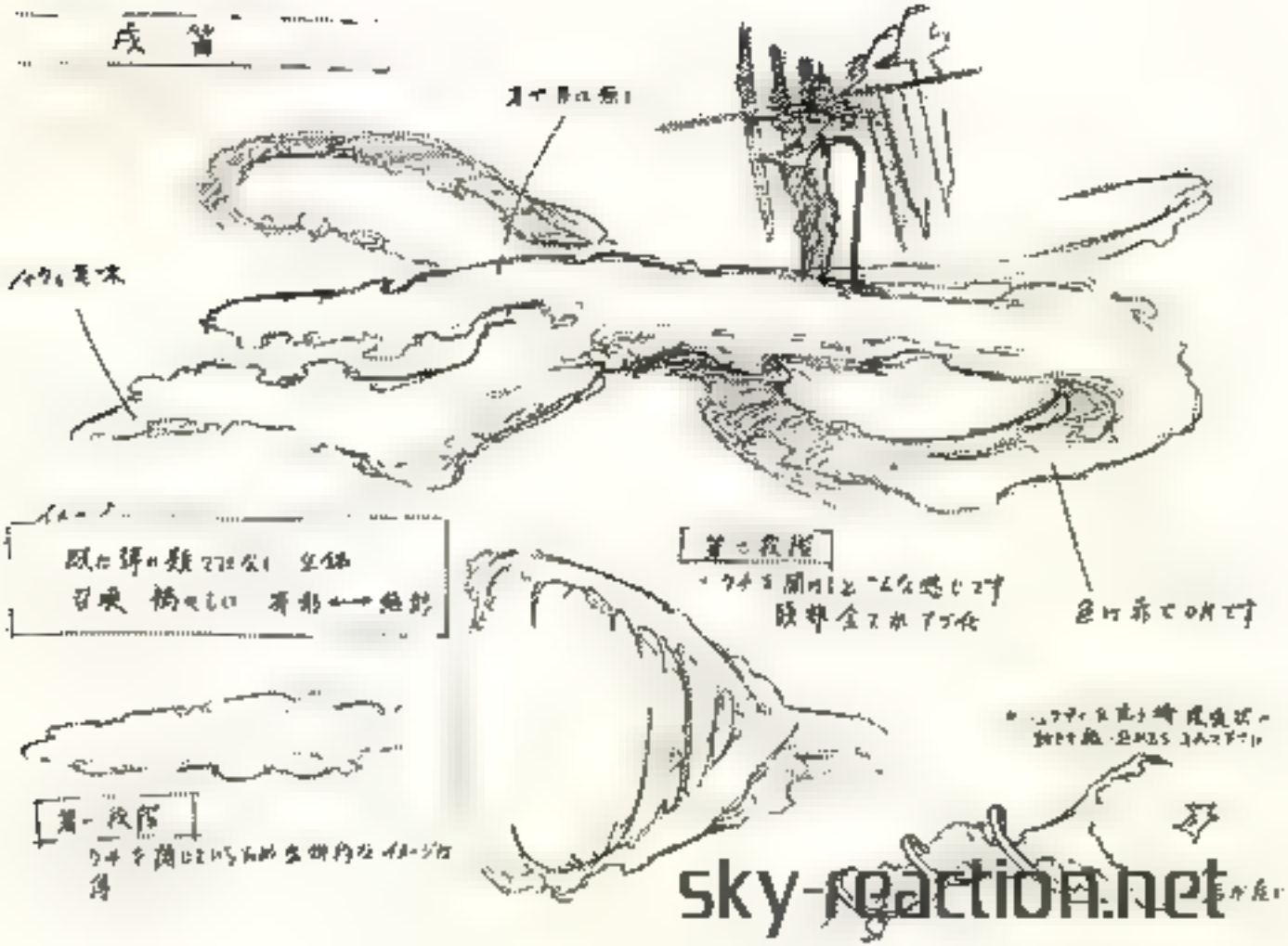
sky-reaction.net

sky-reaction.net


sky-reaction.net

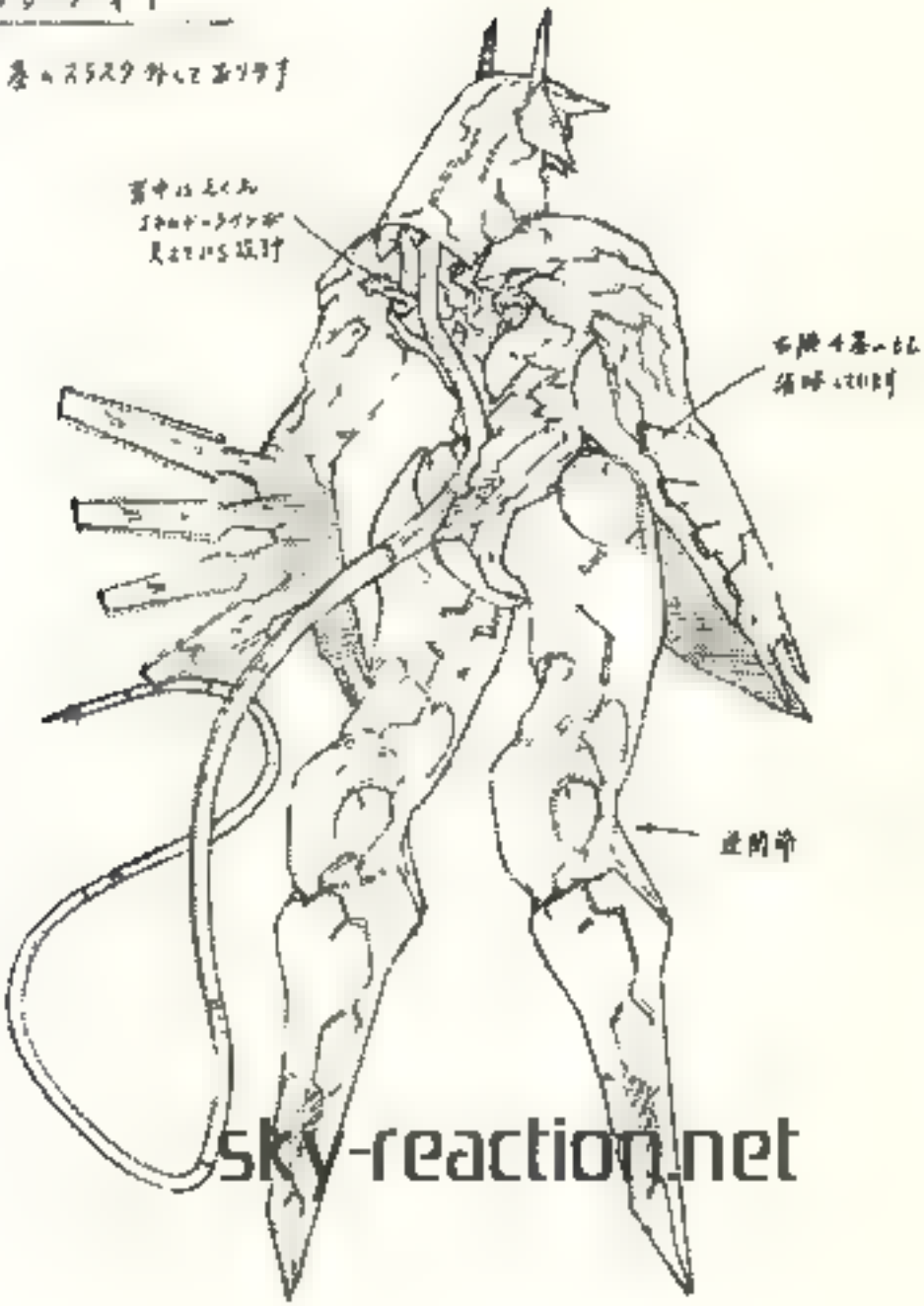


sky-reaction.net

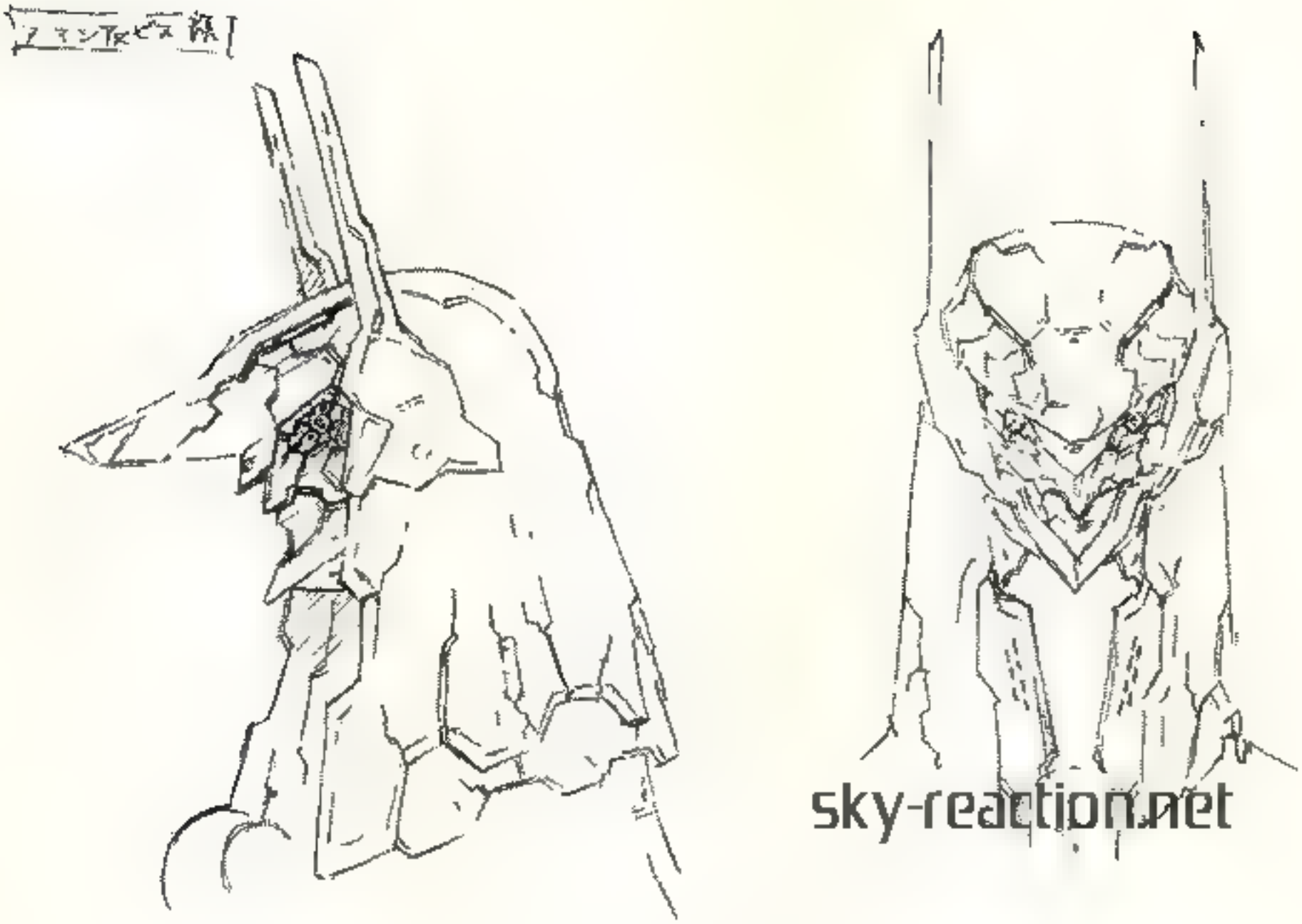


sky-reaction.net

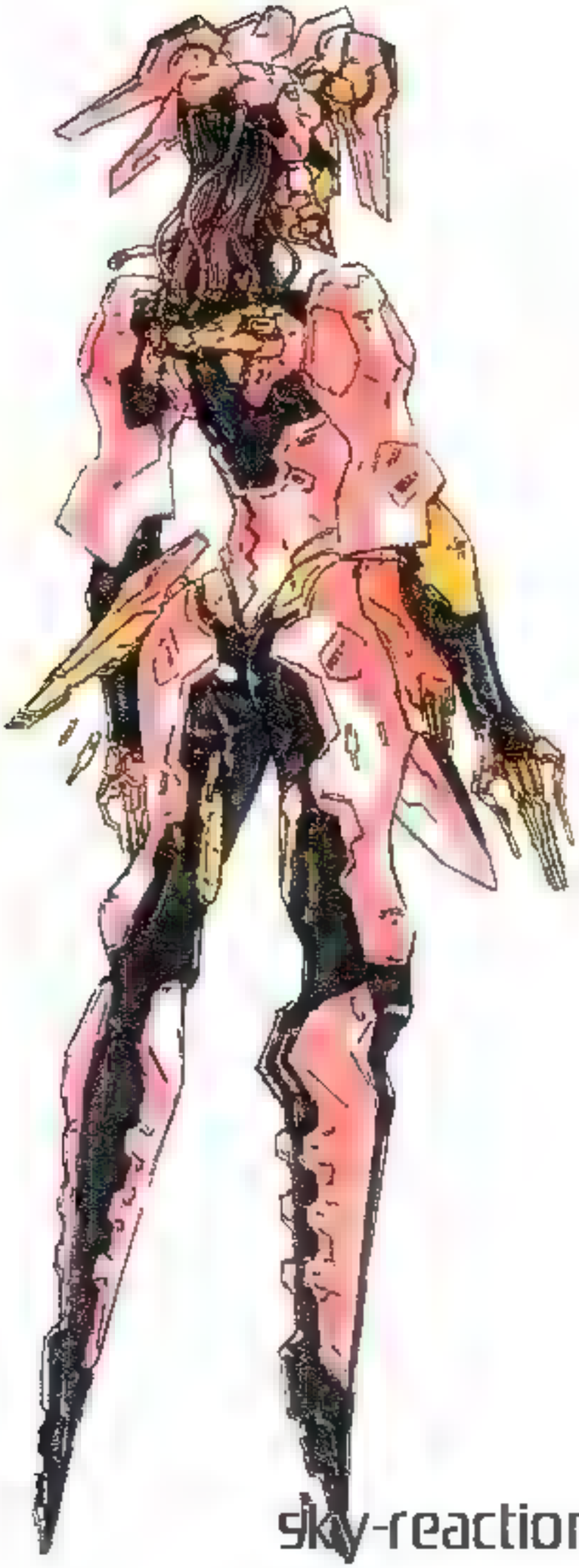
sky-reaction.net



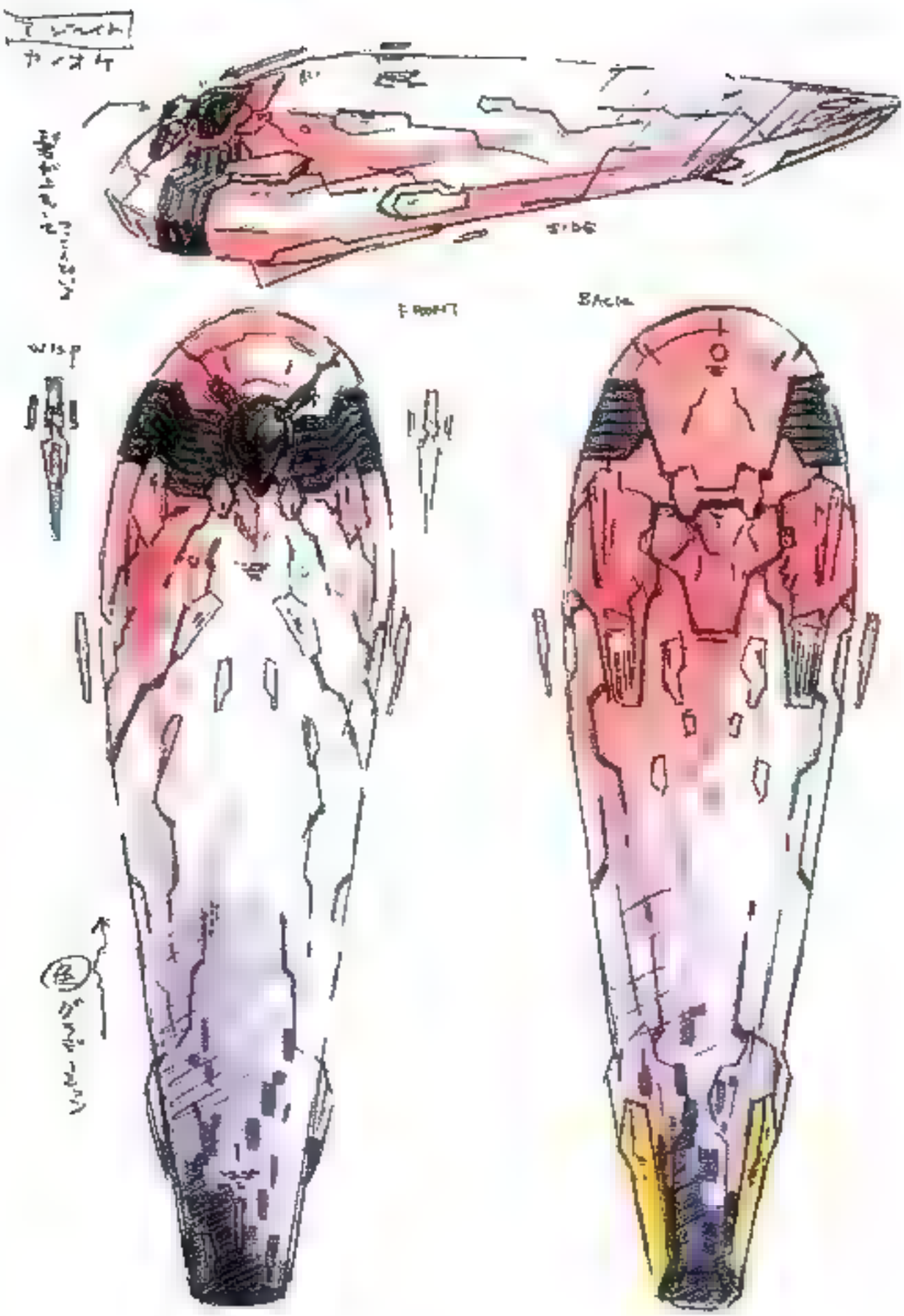
sky-reaction.net


sky-reaction.net

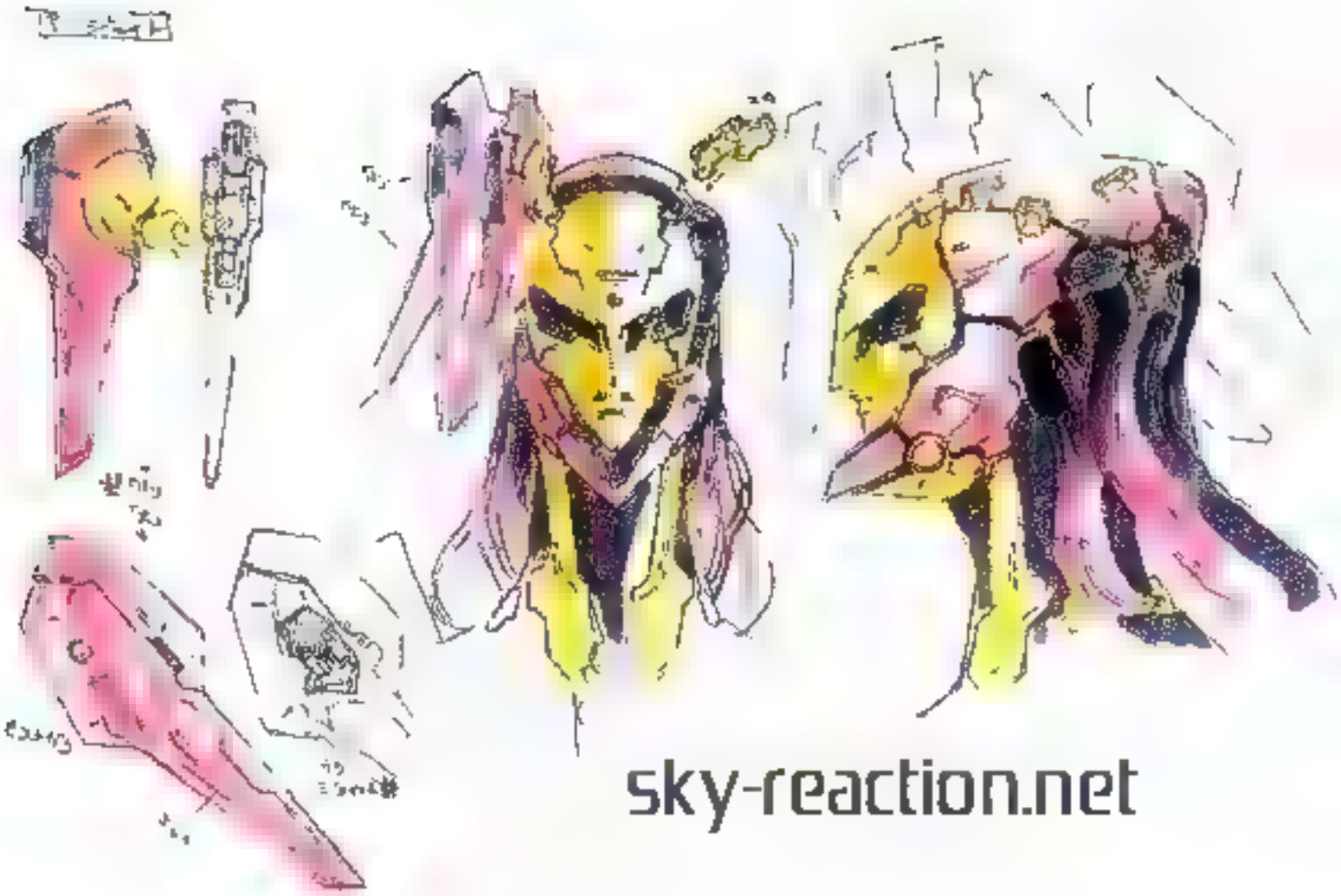
sky-reaction.net



sky-reaction.net

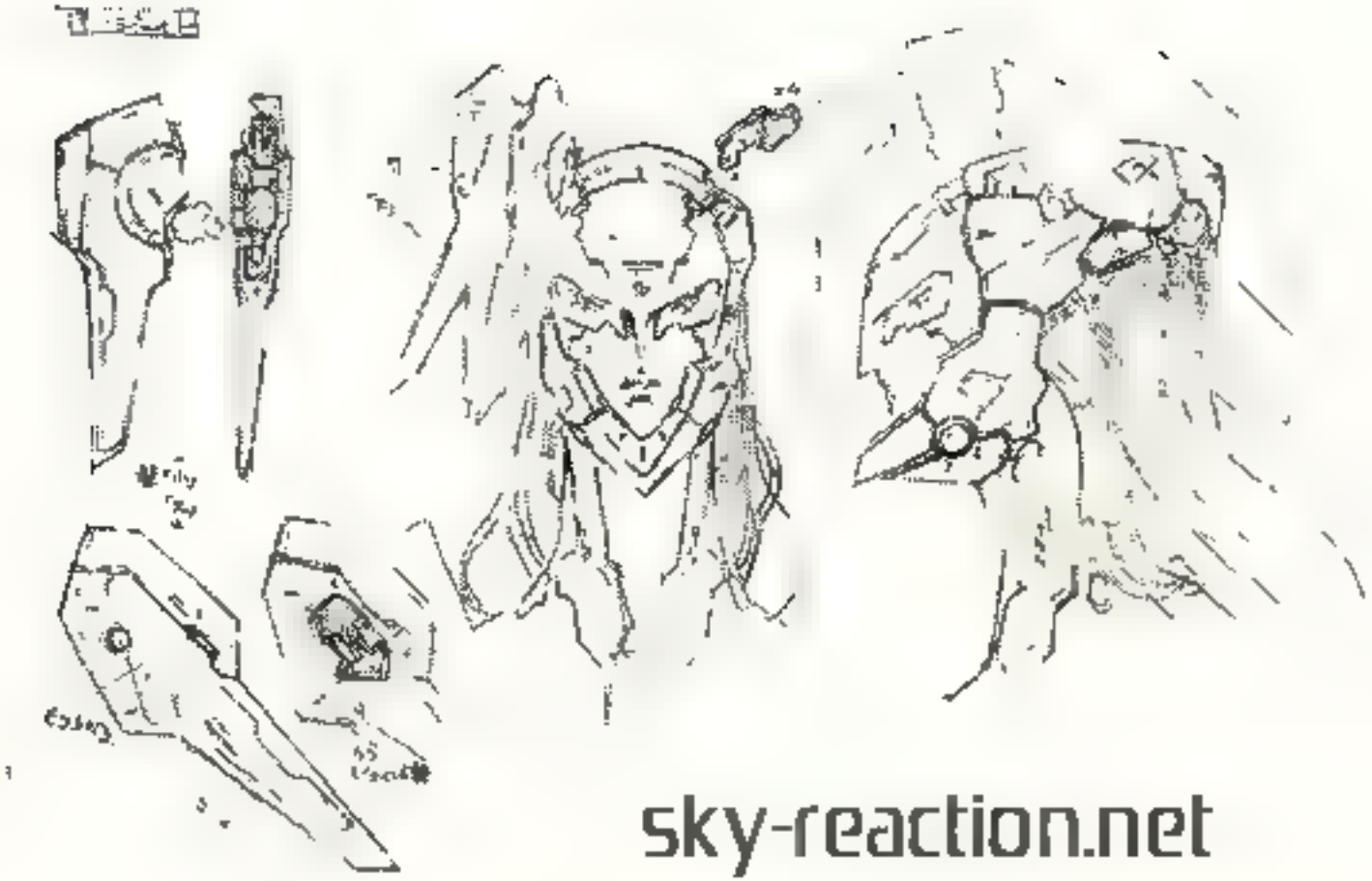


sky-reaction.net

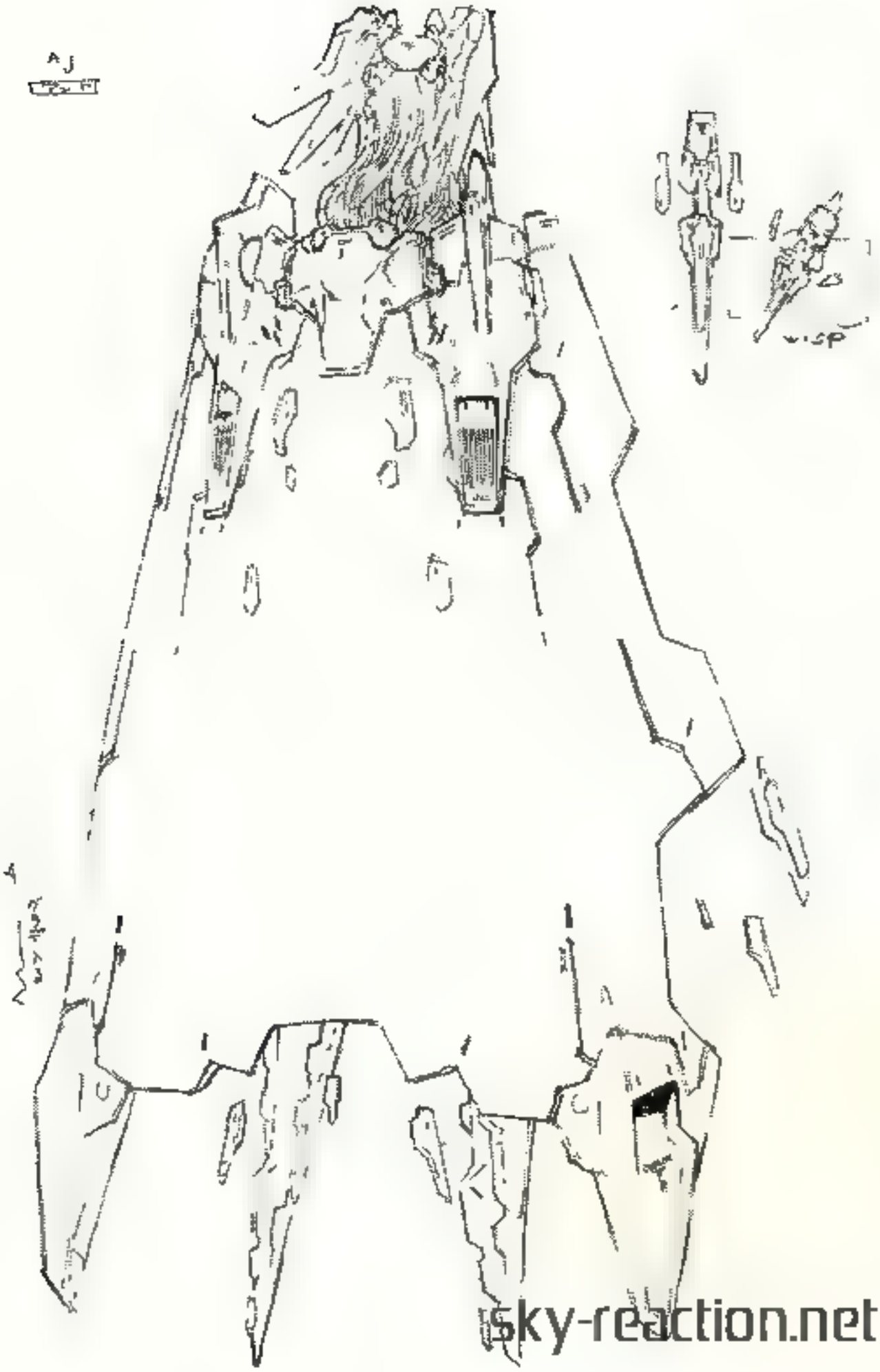


sky-reaction.net

sky-reaction.net

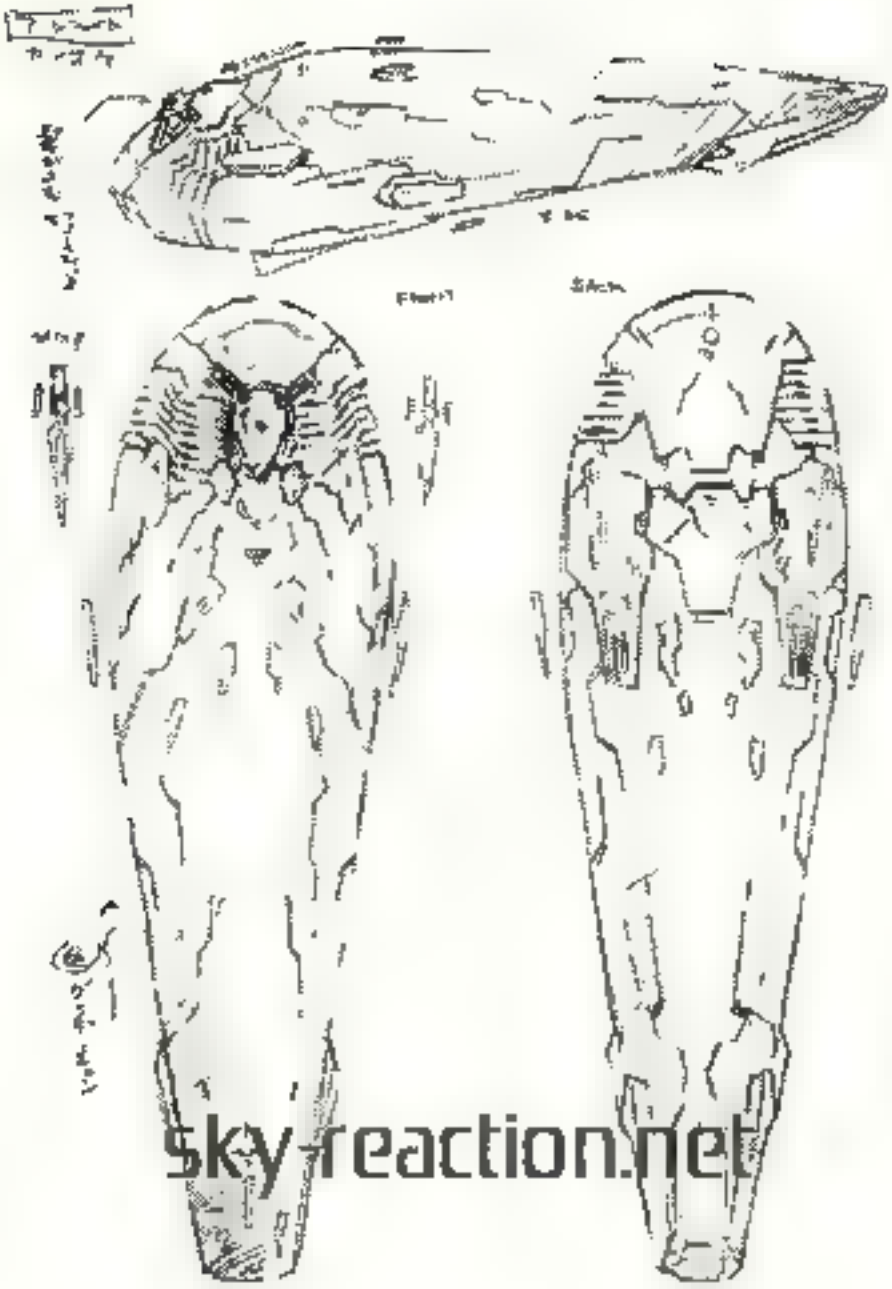


sky-reaction.net



sky-reaction.net

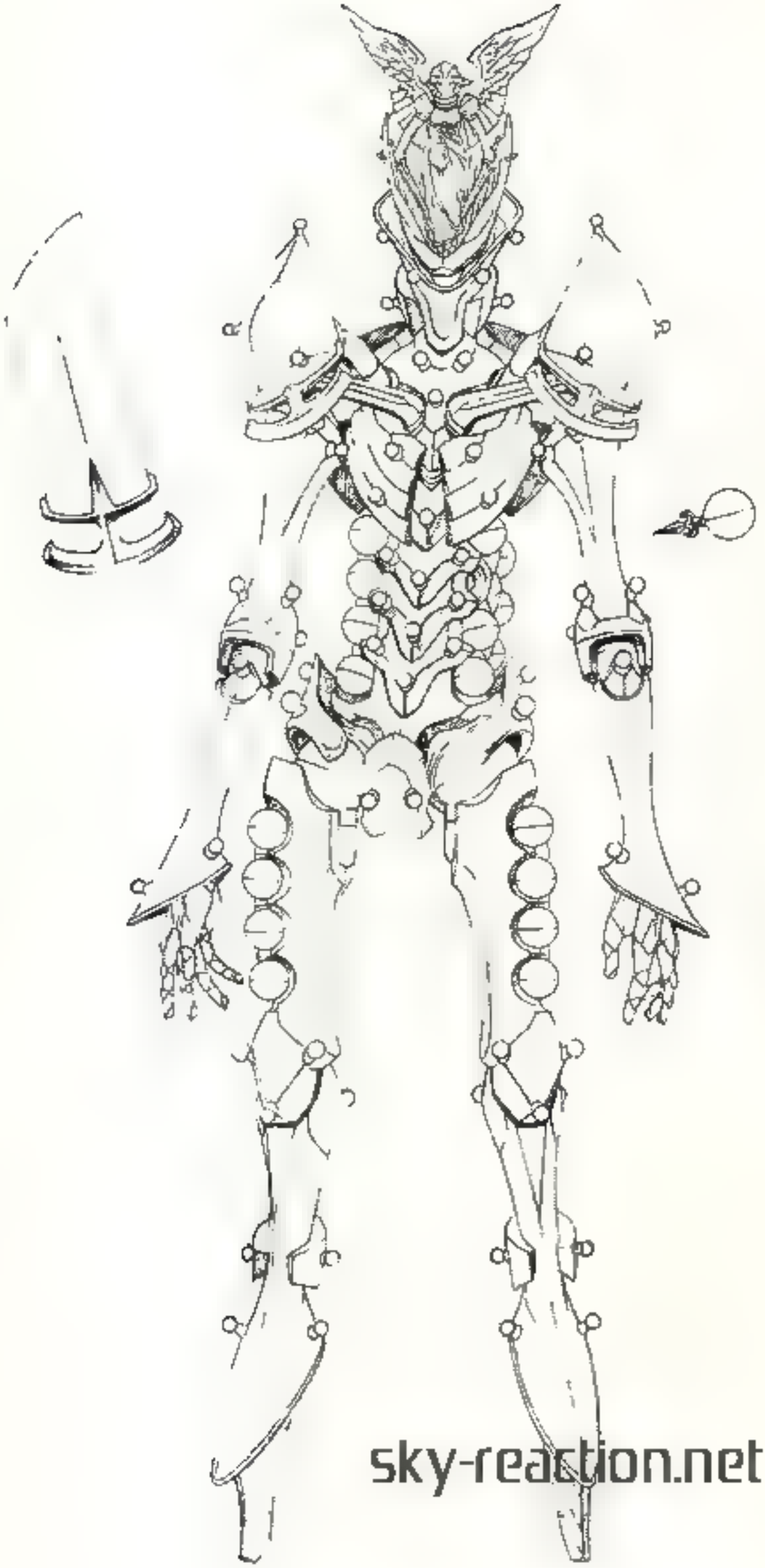
sky-reaction.net



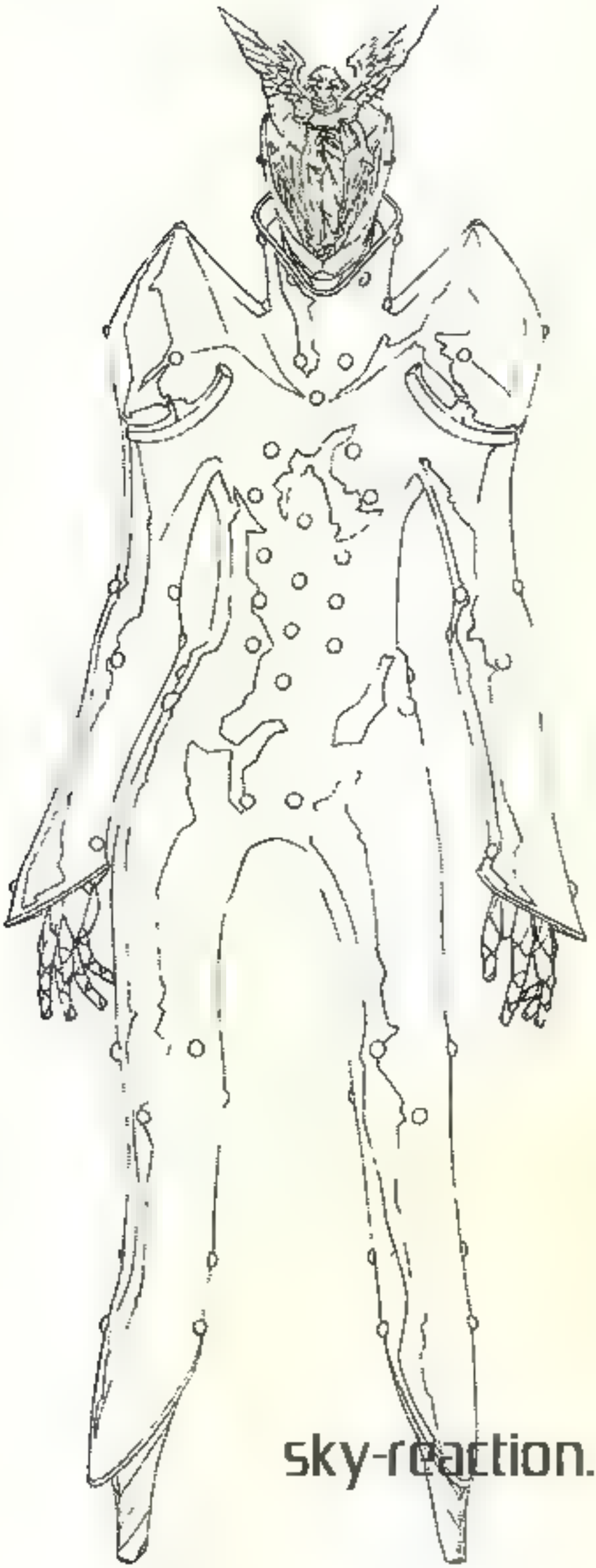
sky-reaction.net

sky-reaction.net

sky-reaction.net

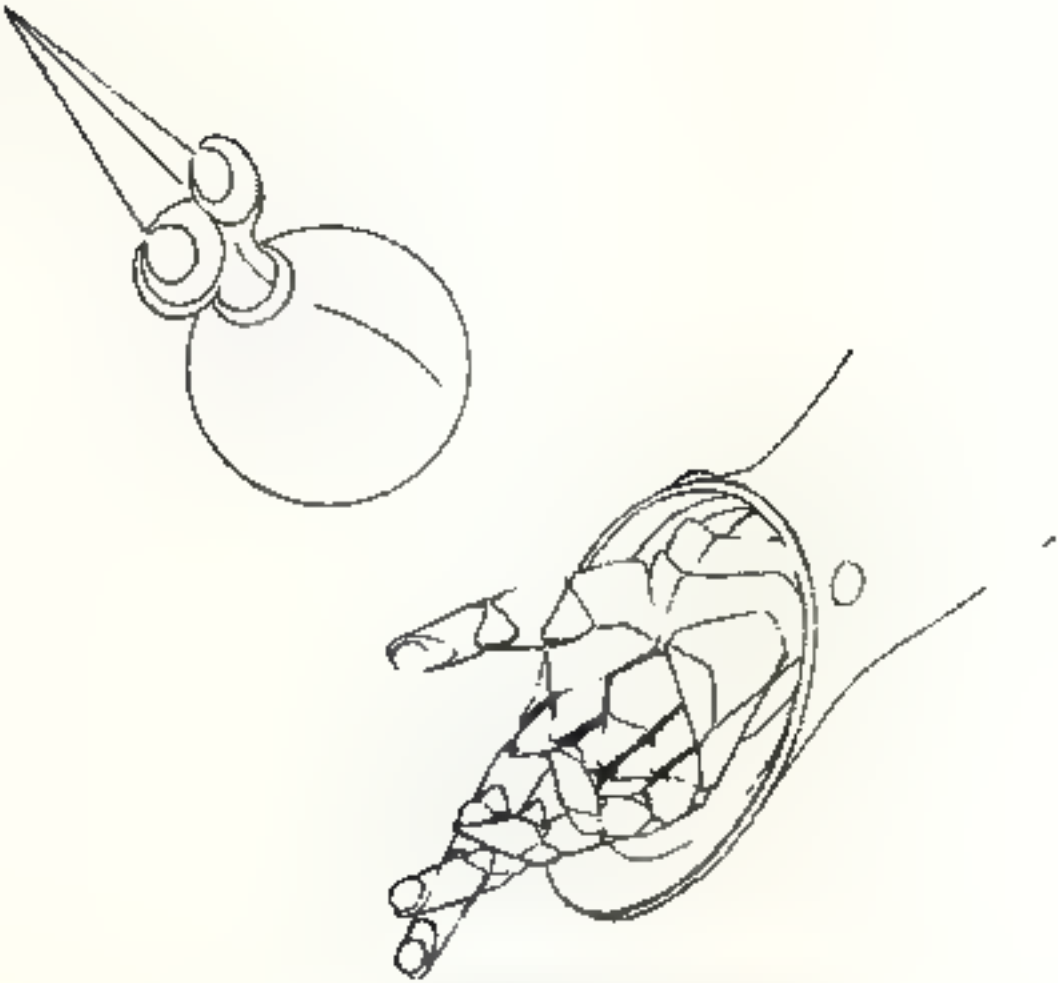


sky-reaction.net



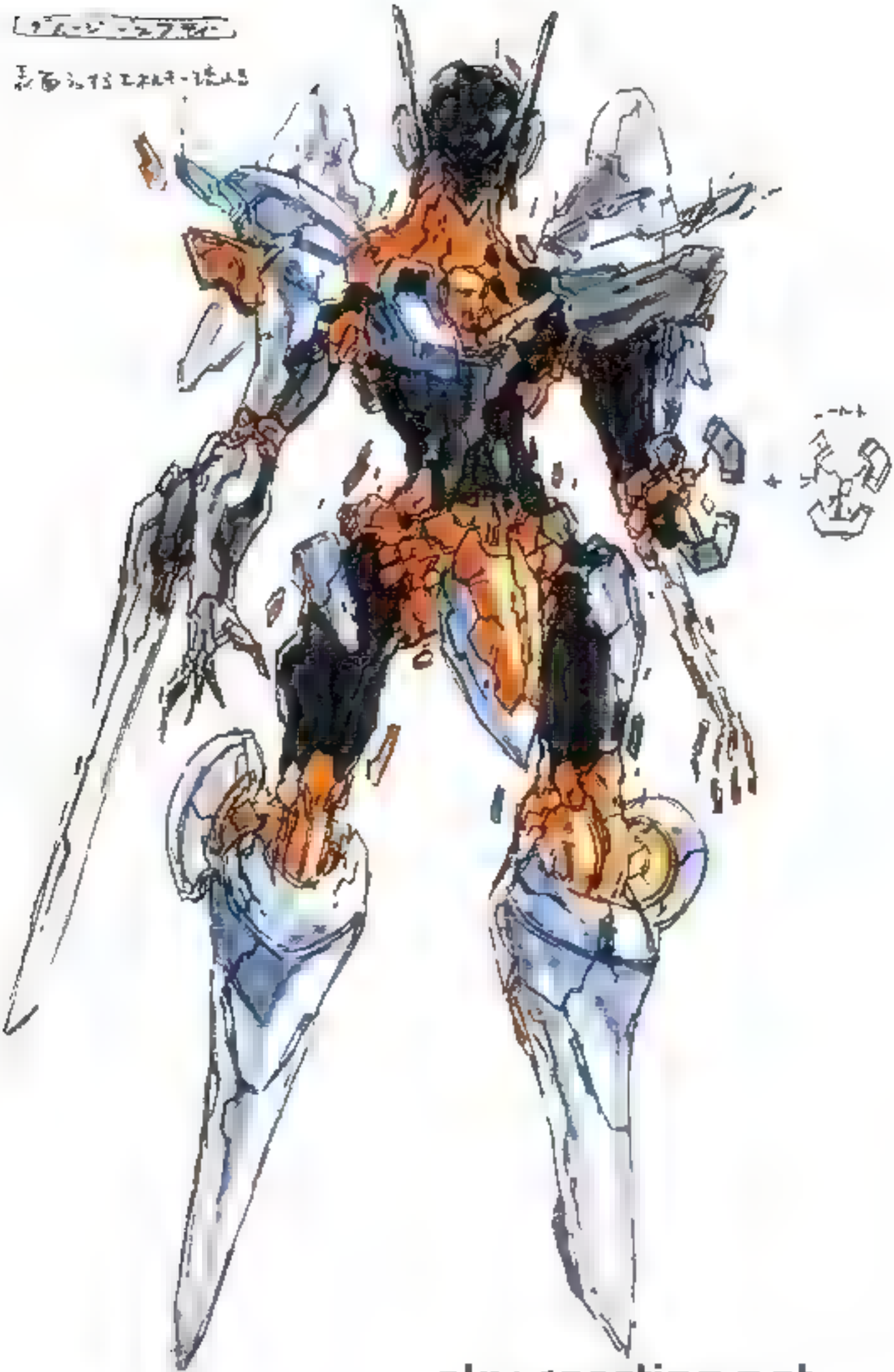
sky-reaction.net

sky=reaction.net

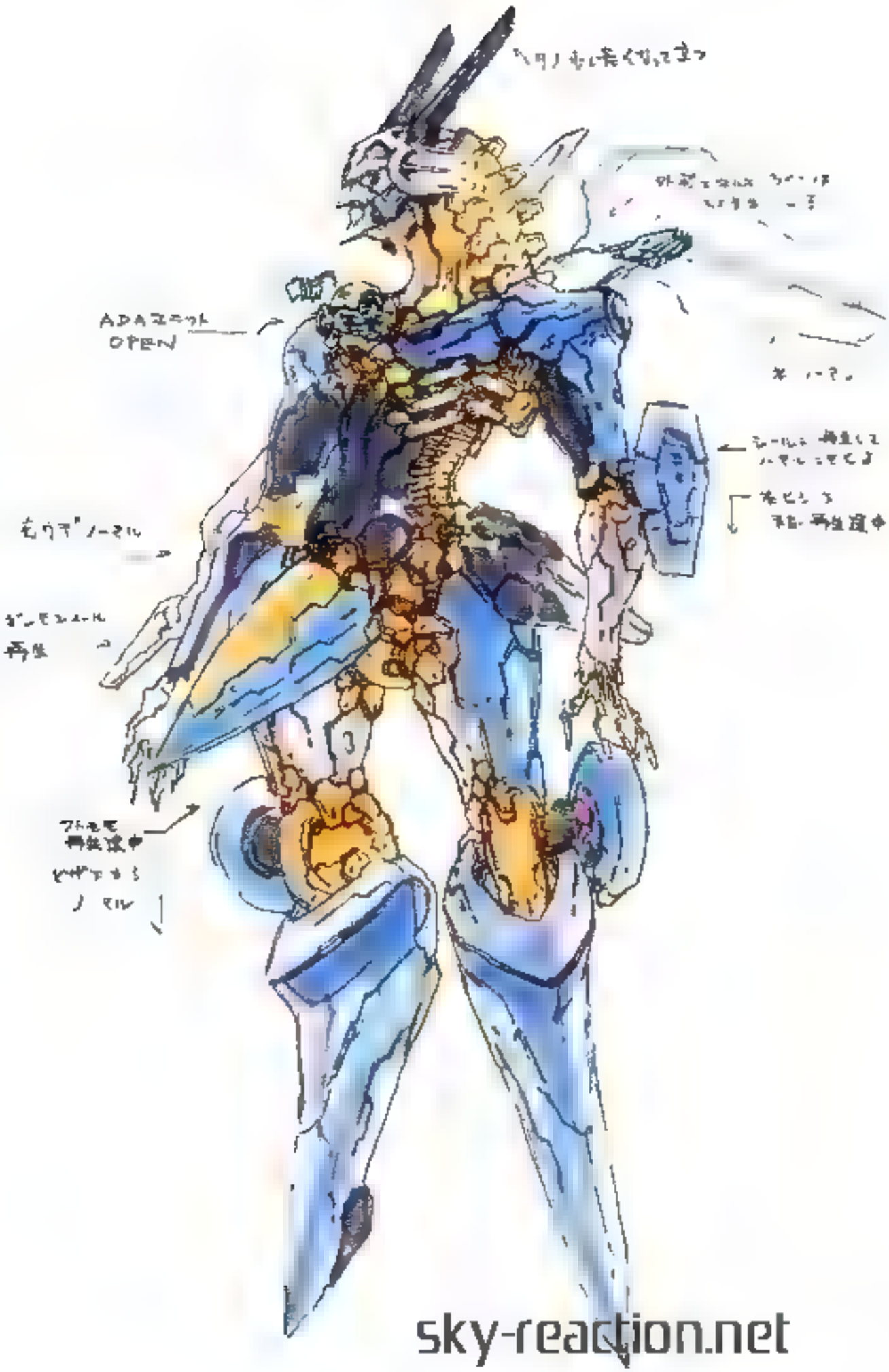


sky-reaction.net

sky-reaction.net

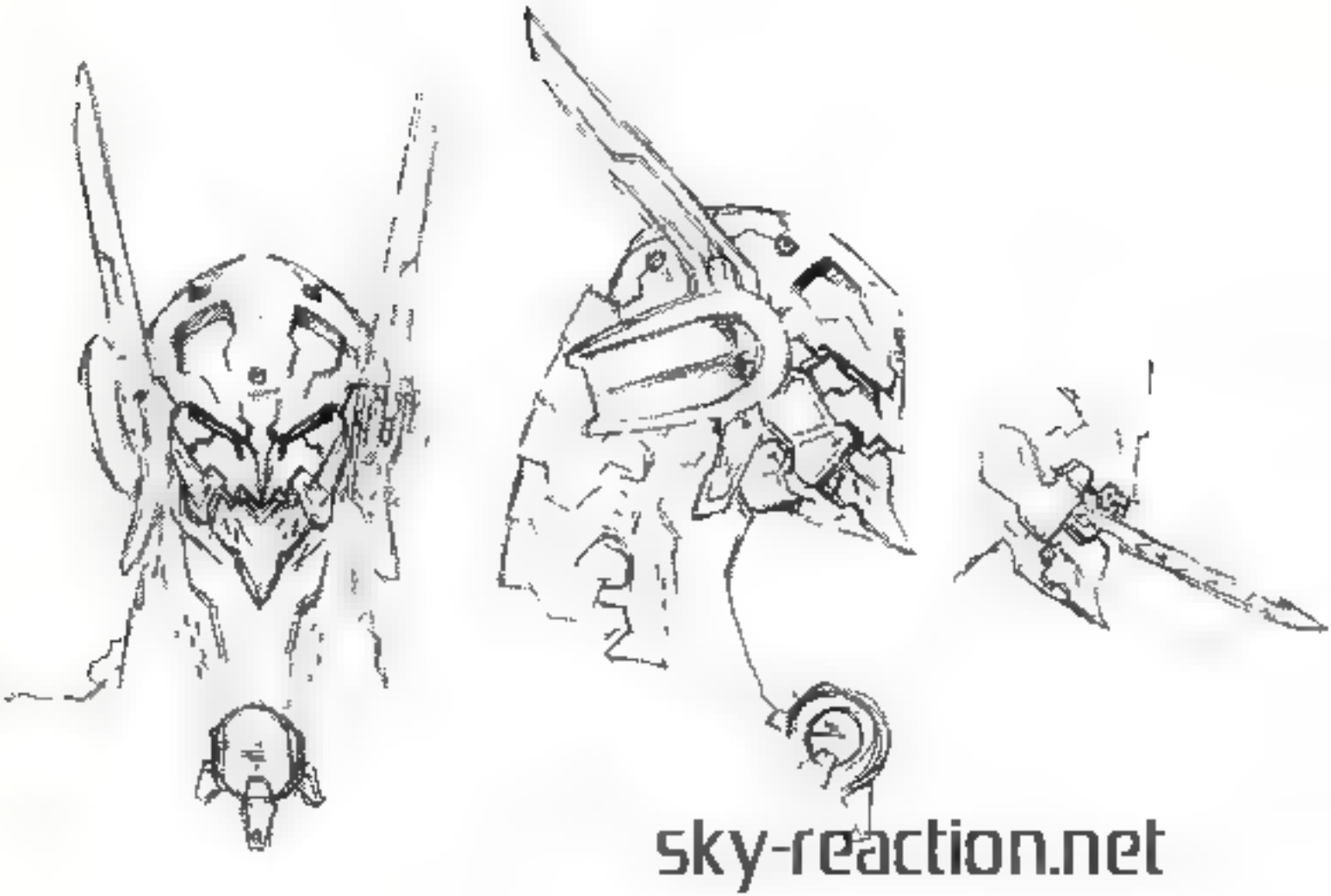


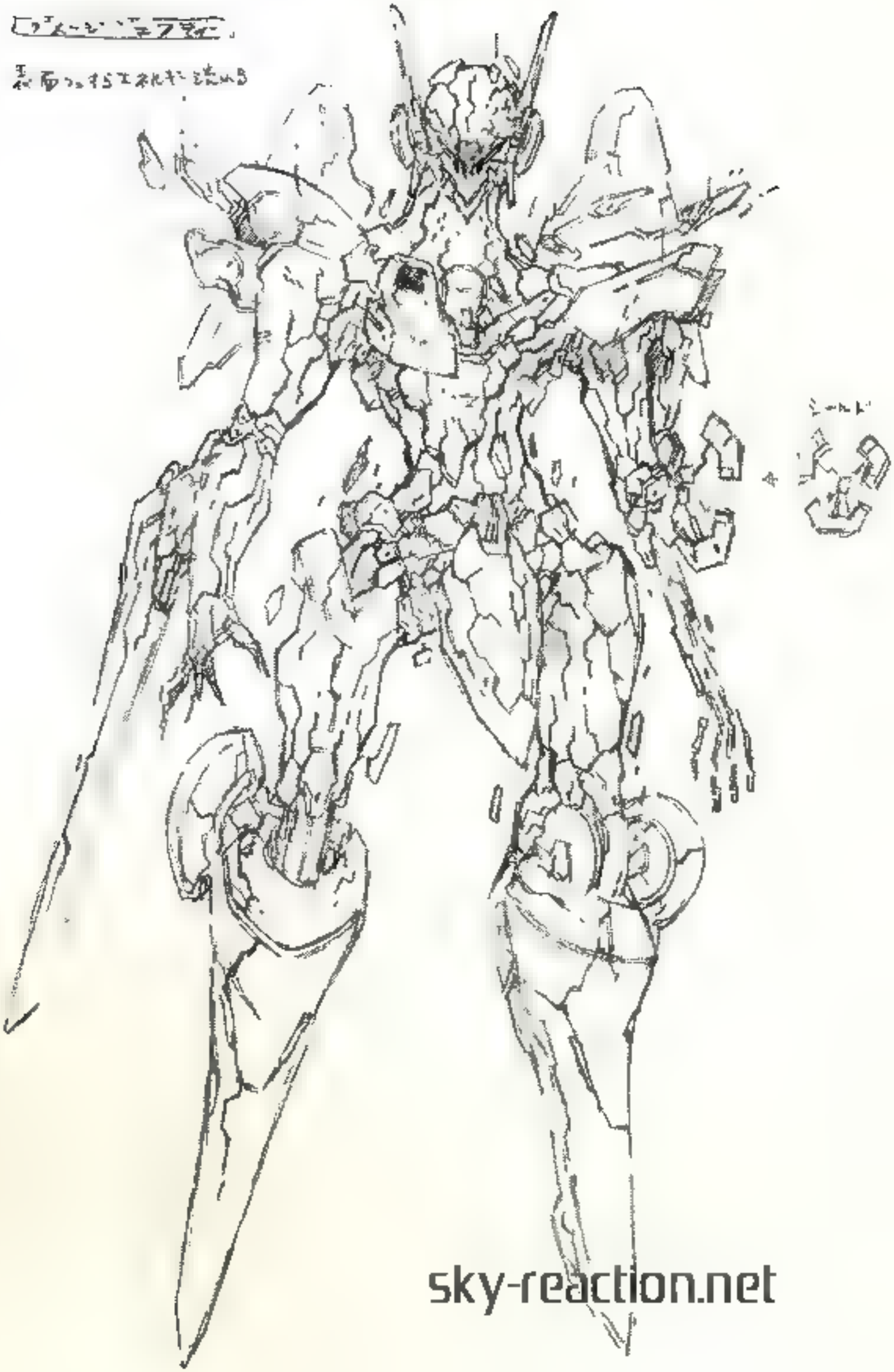
sky-reaction.net



sky-reaction.net

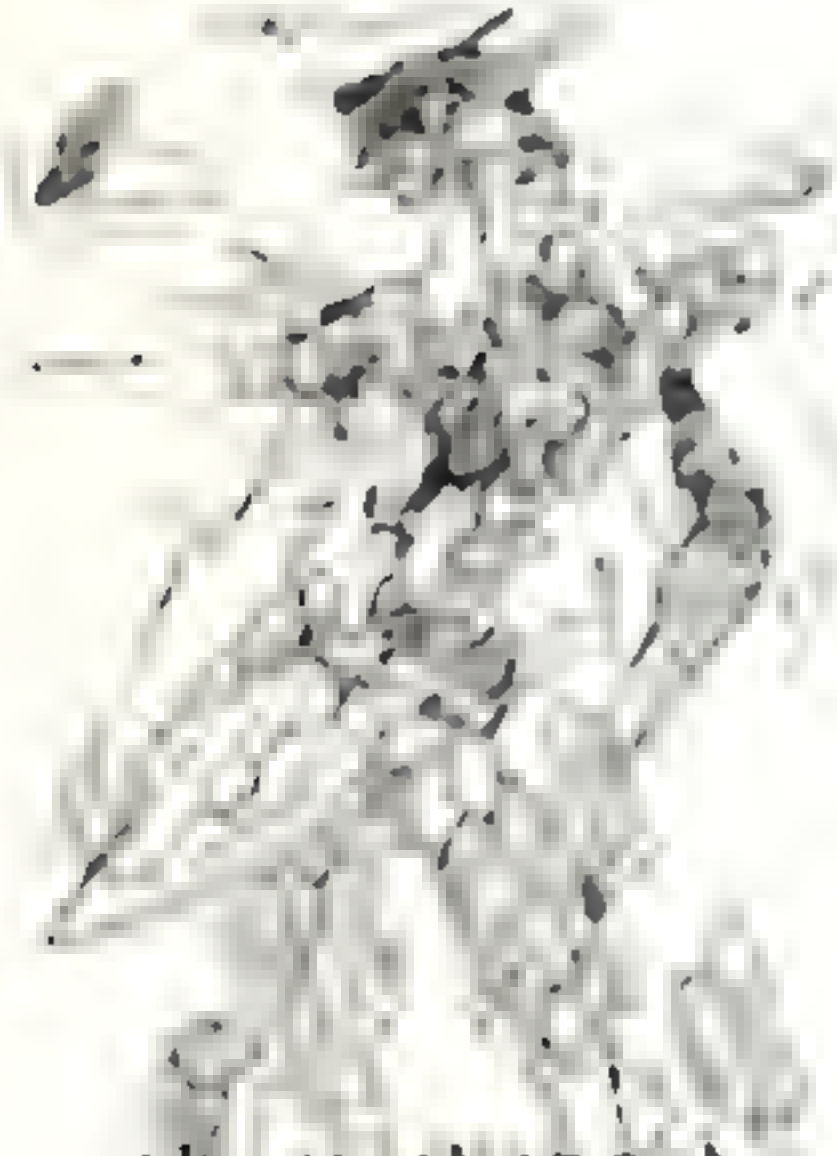
sky-reaction.net


sky-reaction.net



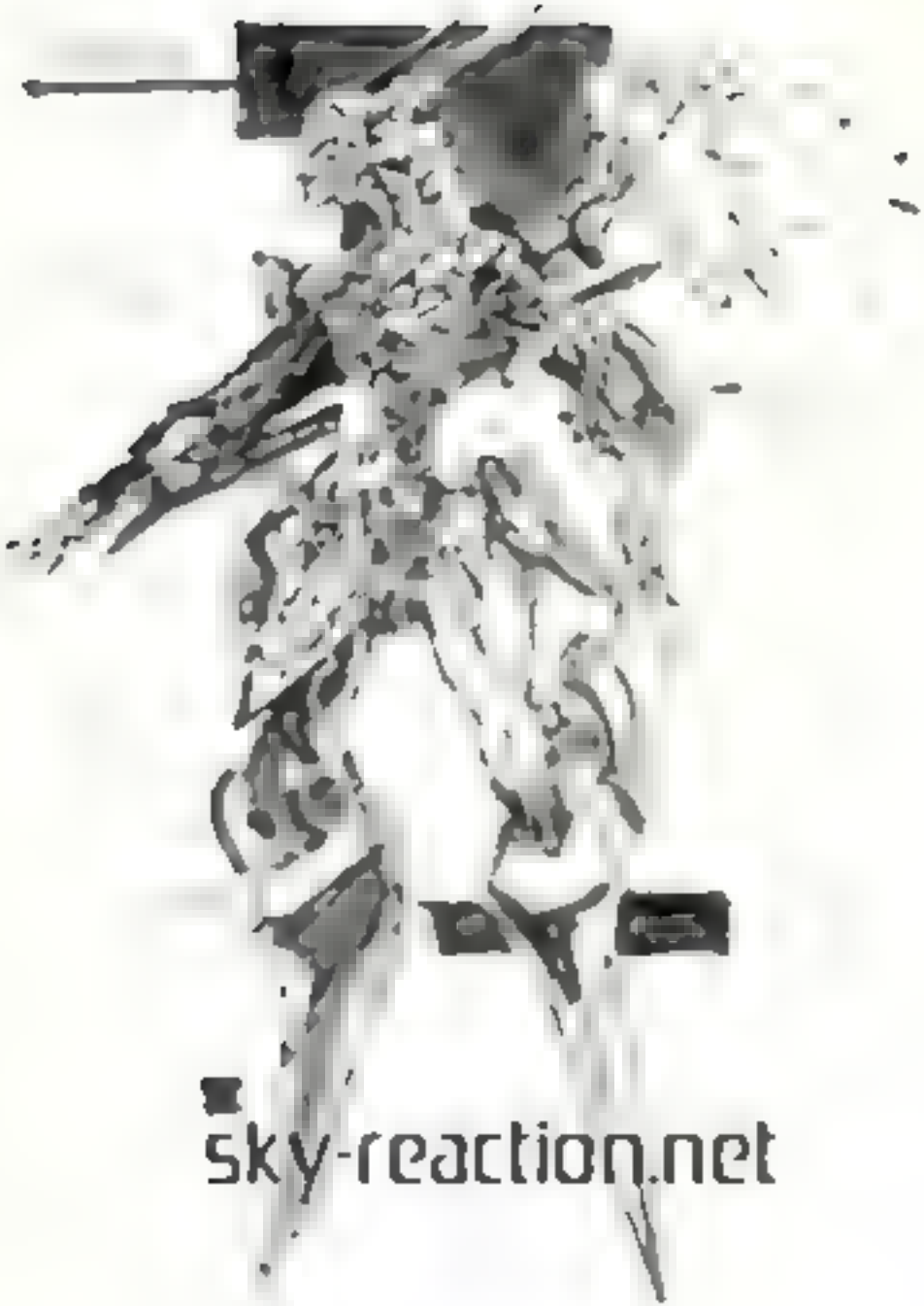
sky-reaction.net

sky-reaction.net



sky reaction.net

sky-reaction.net


sky-reaction.net

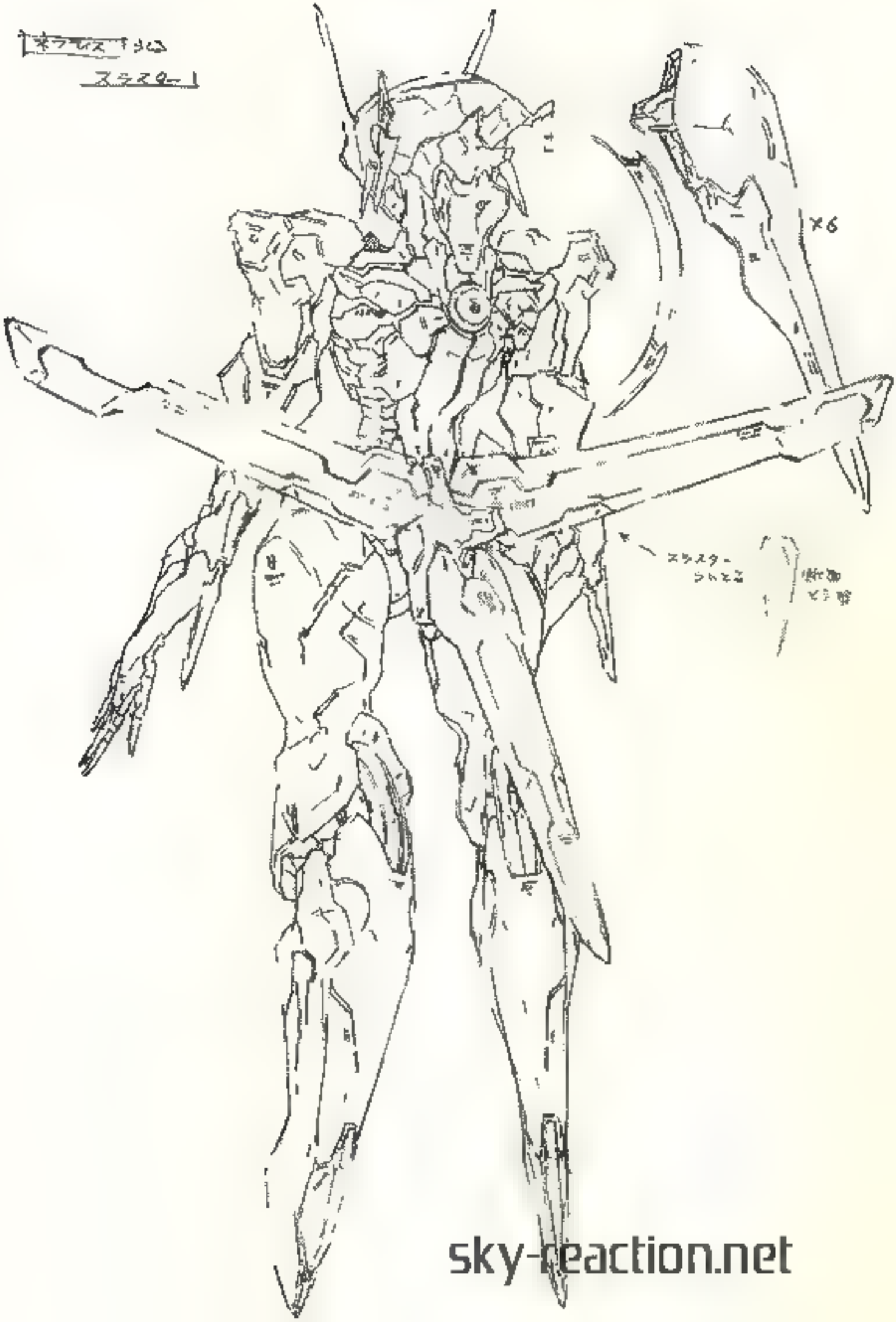
sky-reaction.net

sky-reaction.net

sky-reaction.net

sky-reaction.net

sky-reaction.net



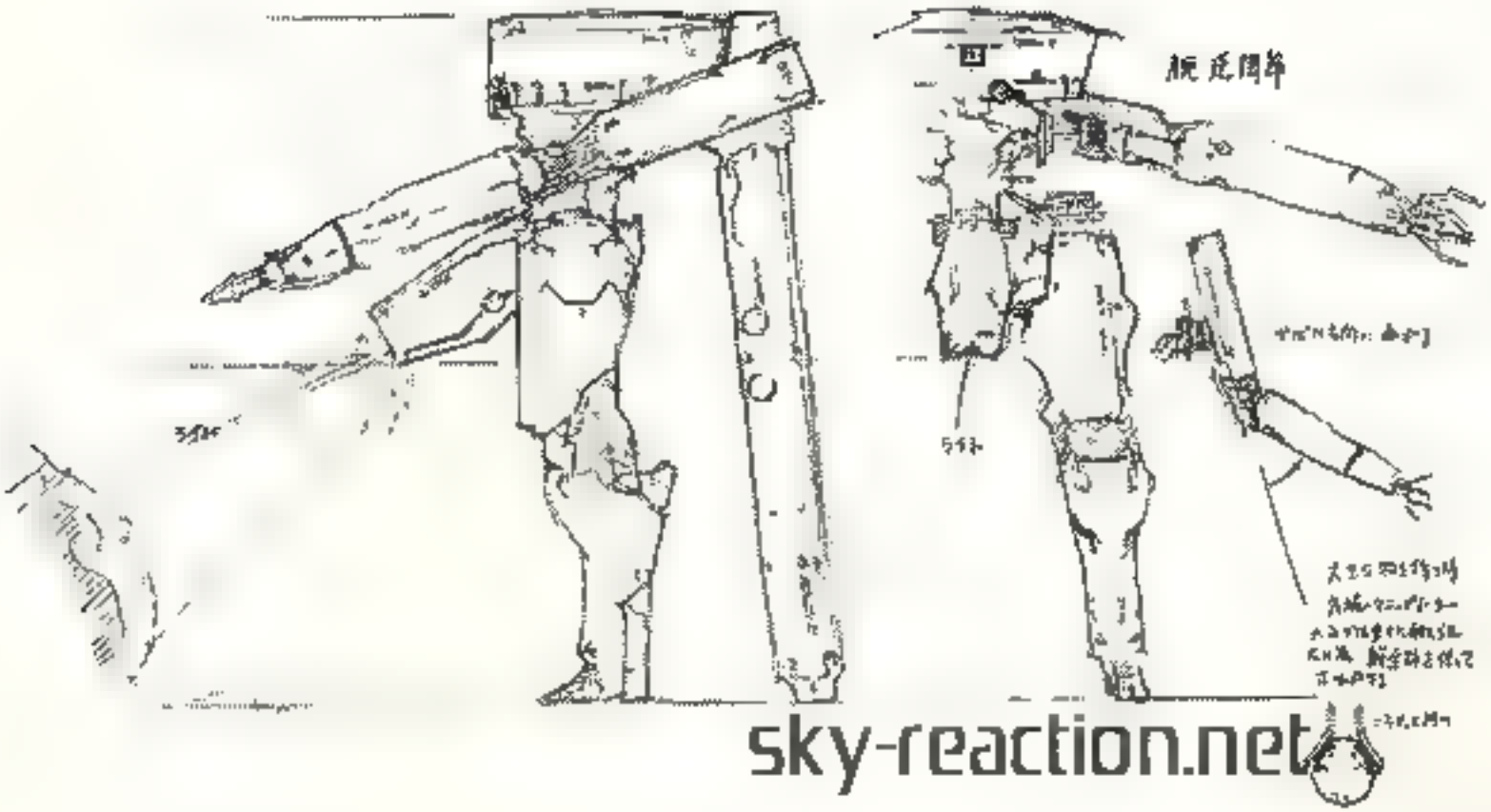
sky-reaction.net

sky-reaction.net

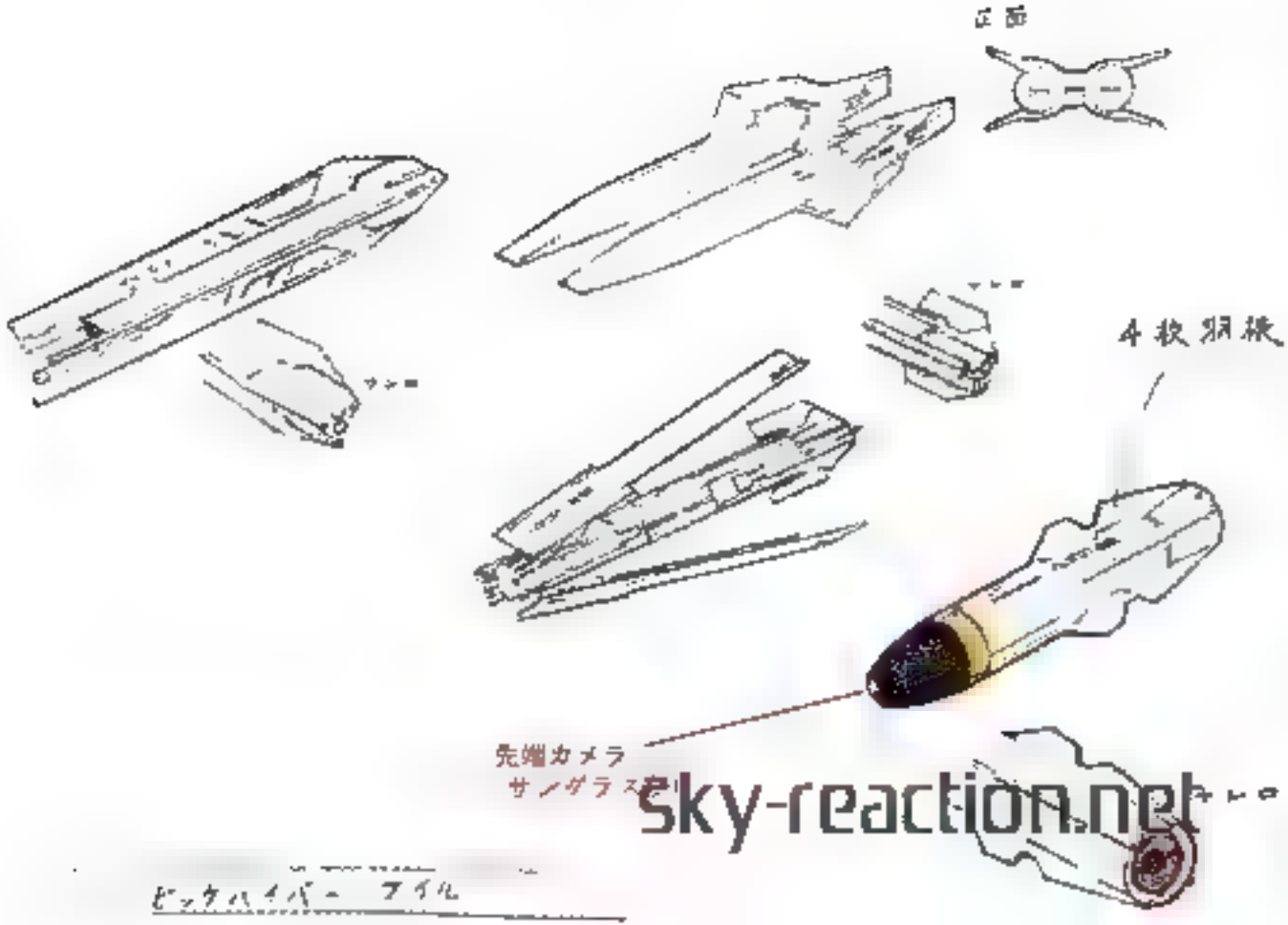
sky-reaction.net

sky-reaction.net

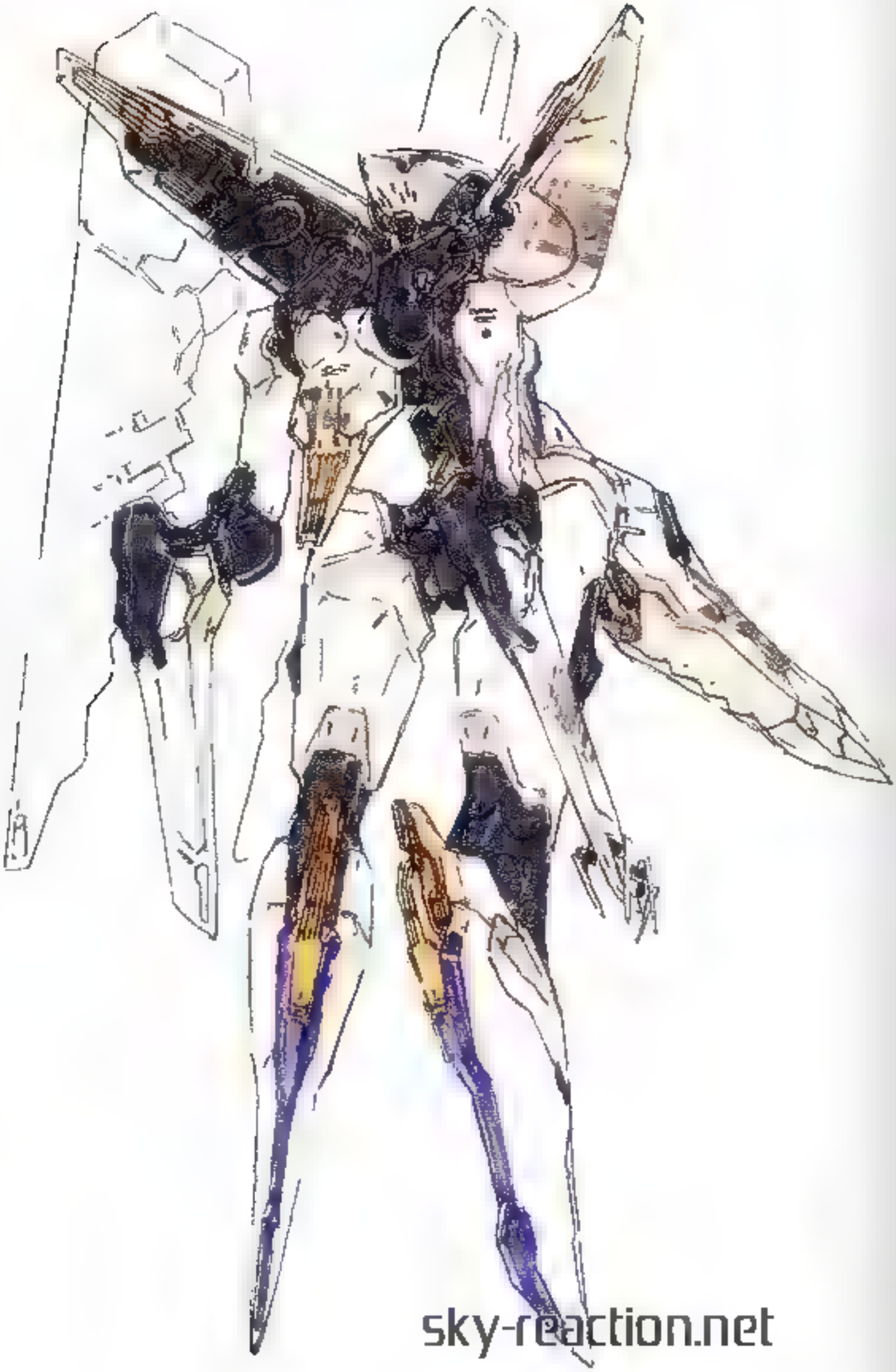
sky-reaction.net



sky-reaction.net

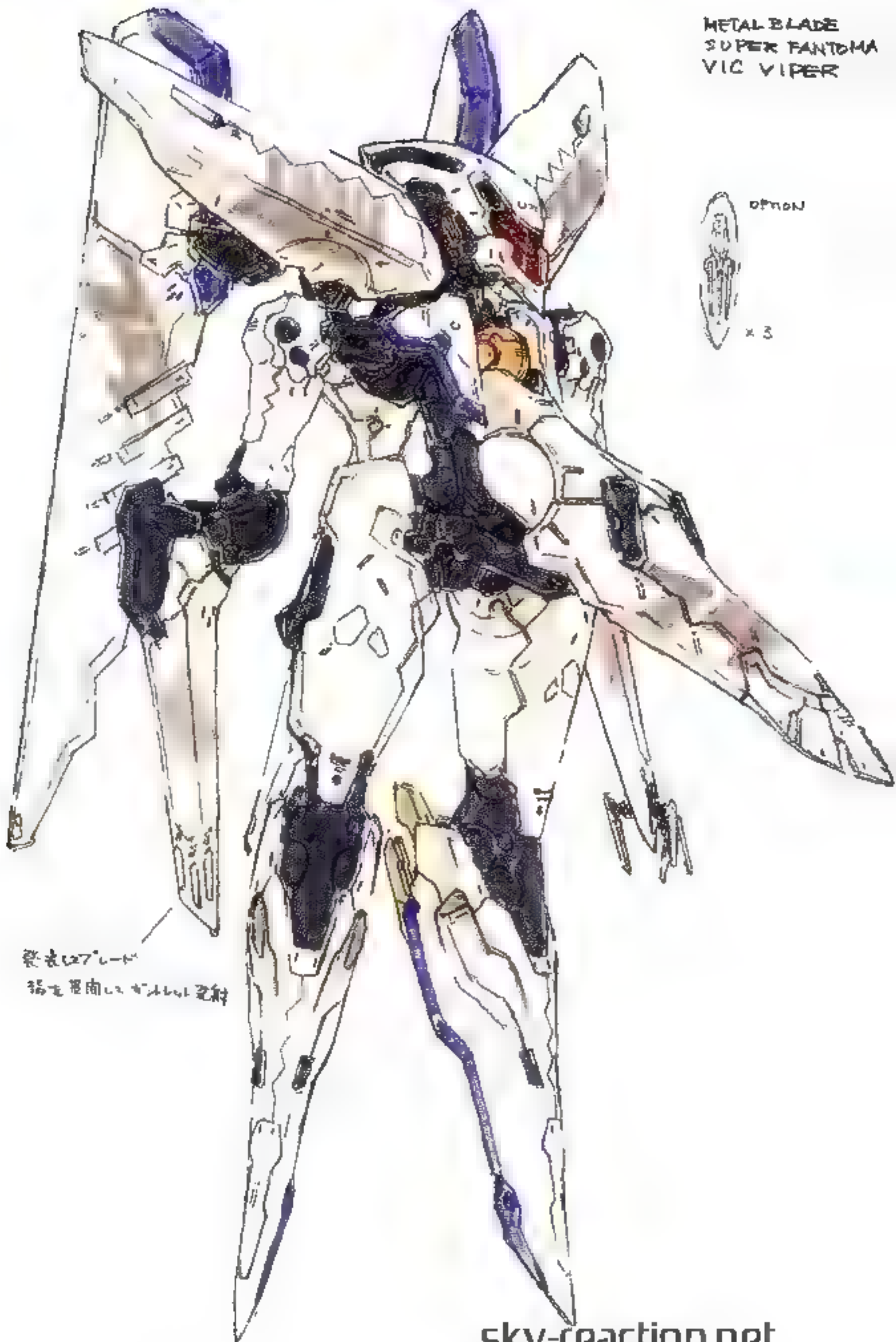


sky-reaction.net



sky-reaction.net

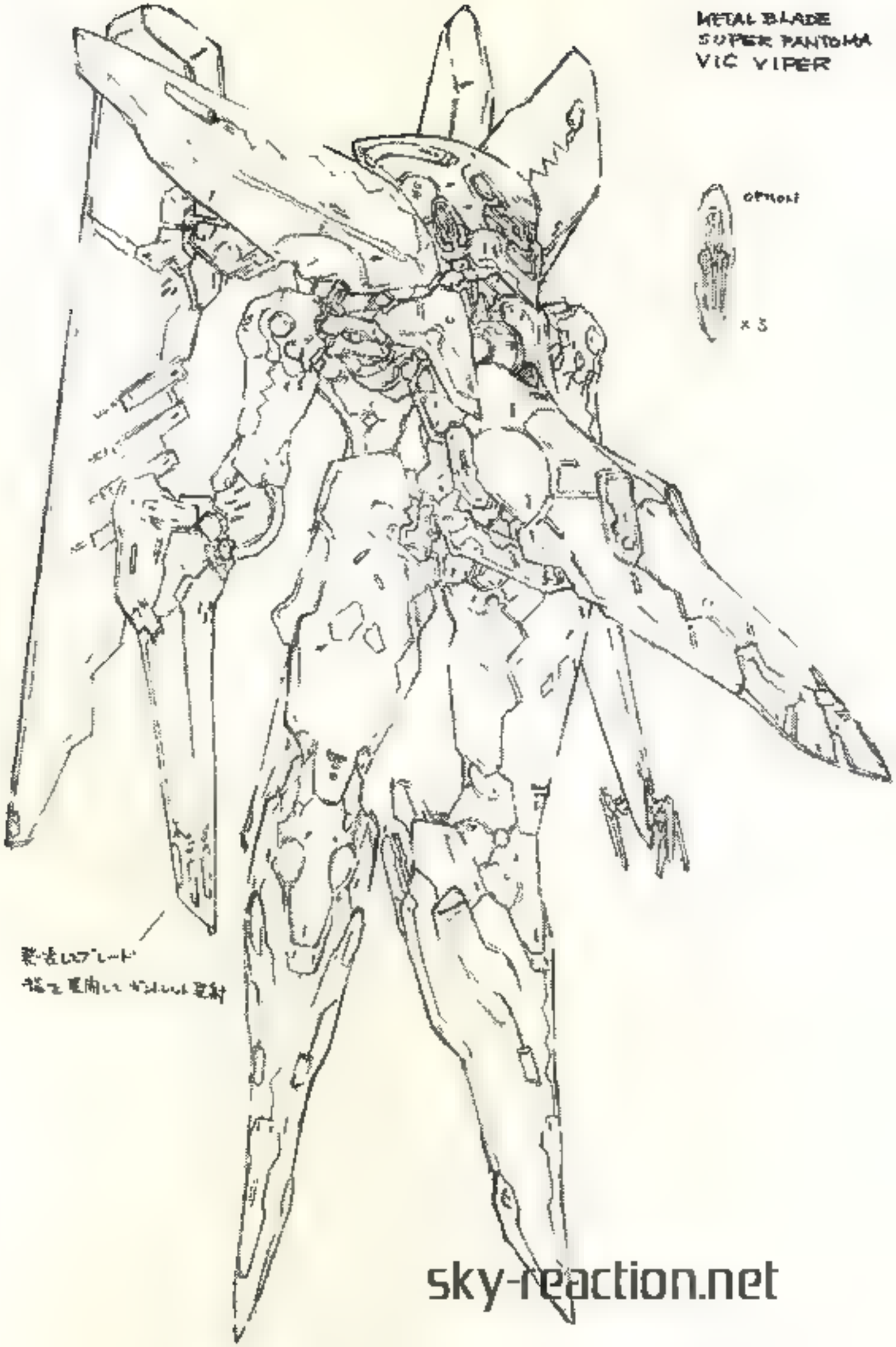
METAL BLADE
SUPER FANTOMA
VIC VIPER



sky-reaction.net

sky-reaction.net

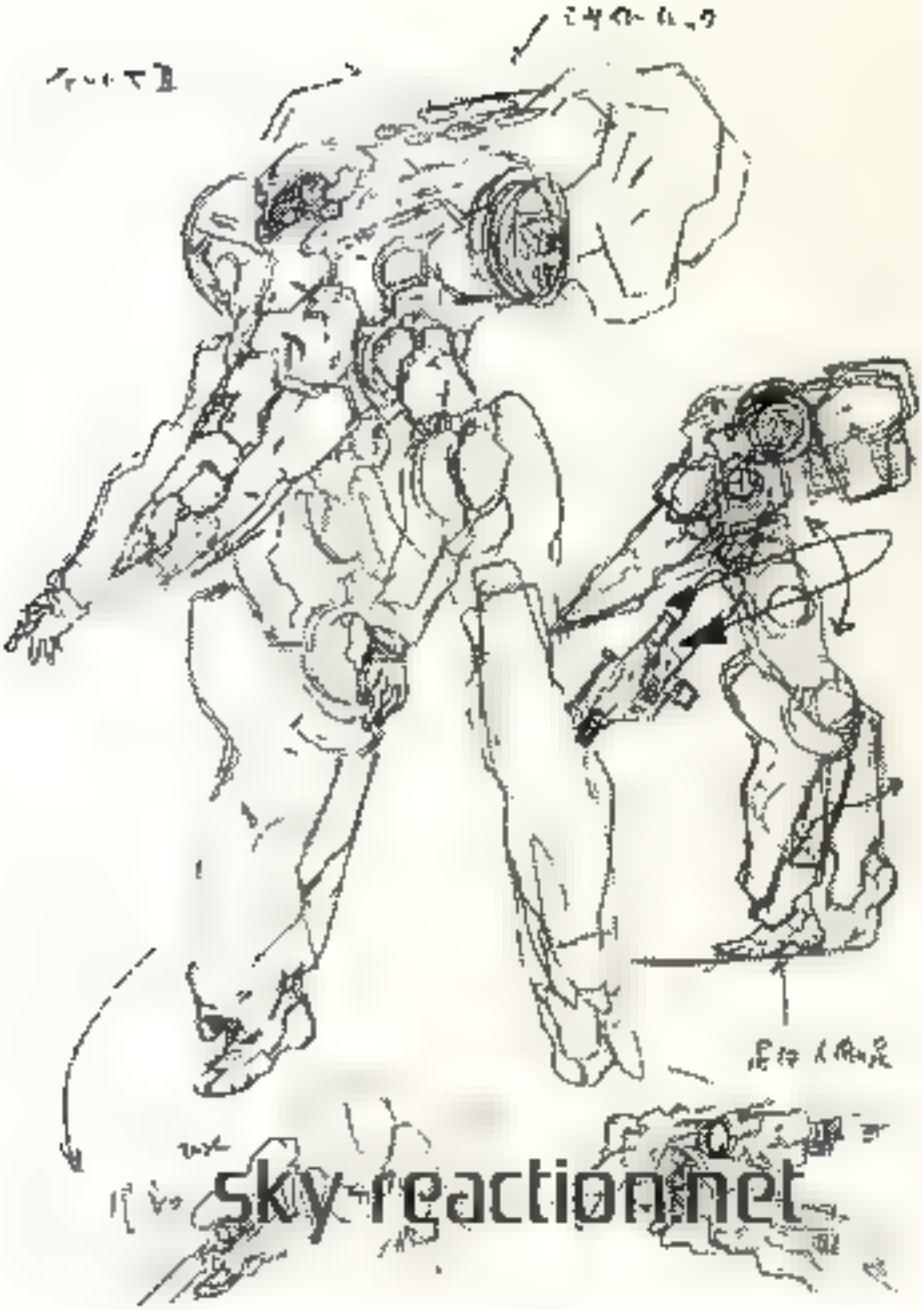
METAL BLADE
SUPER PANTOMA
VIC VIPER



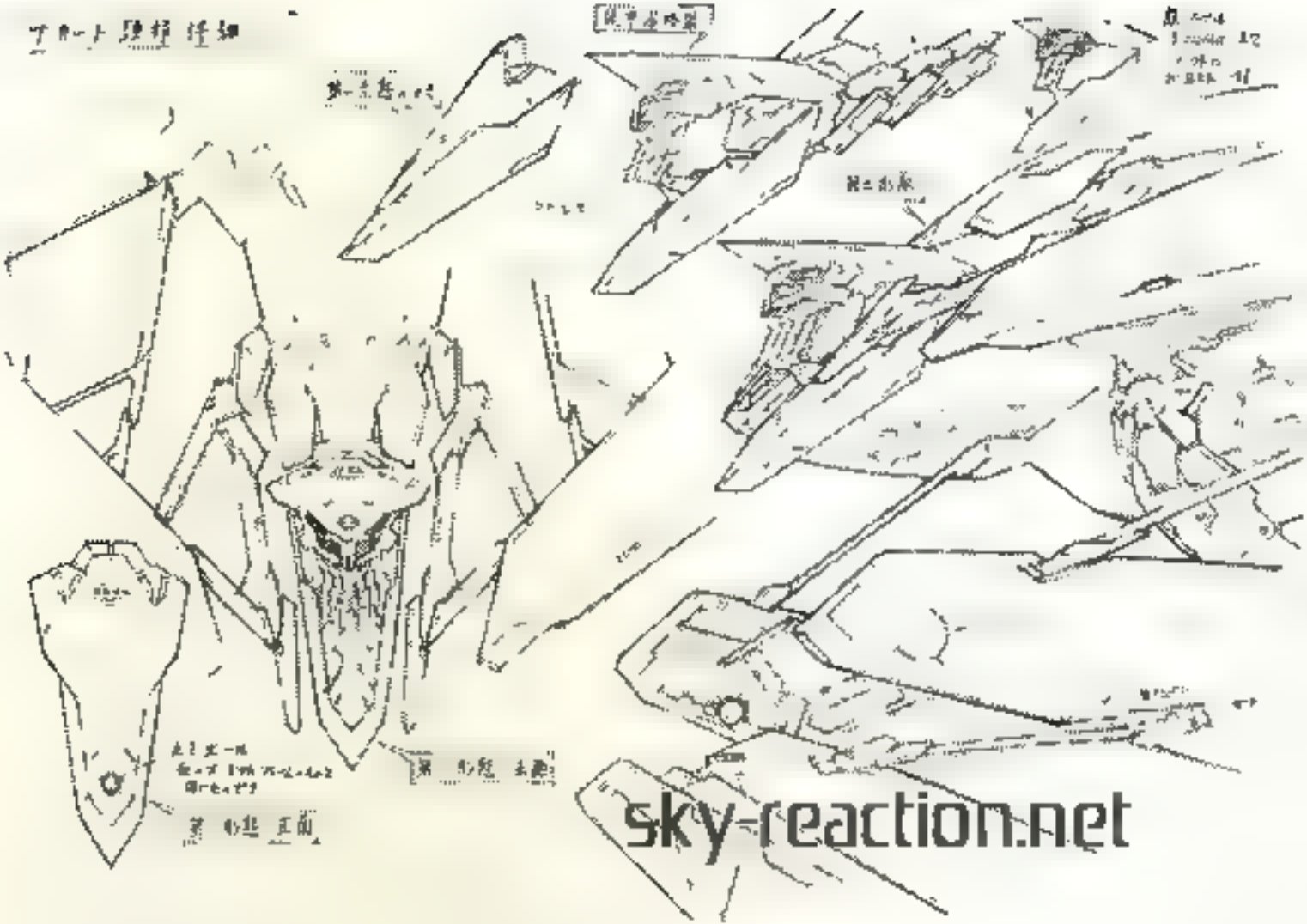
sky-reaction.net

sky-reaction.net

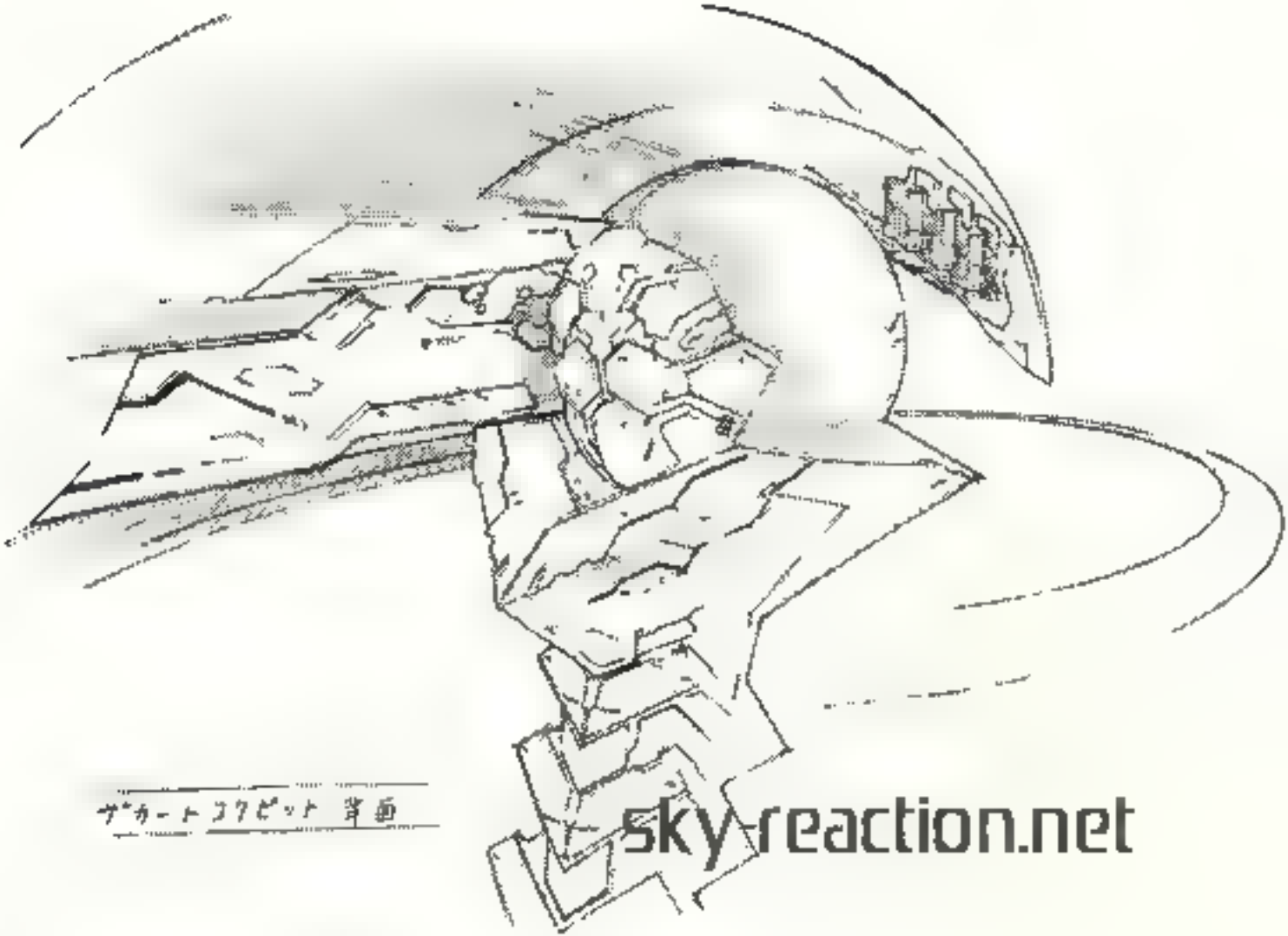
sky-reaction.net



sky-reaction.net

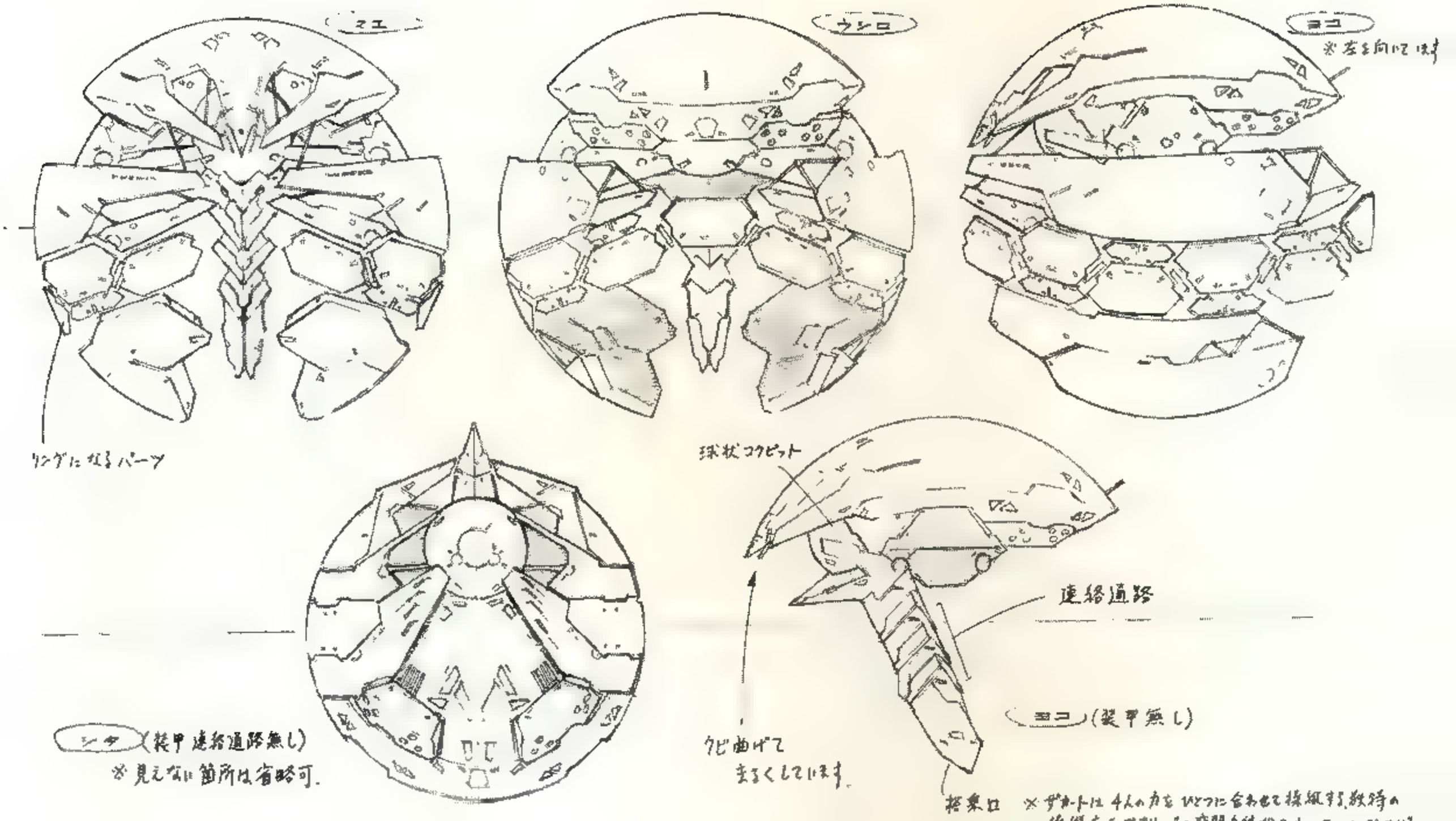


sky-reaction.net



ザカートコクピット 背面

sky-reaction.net

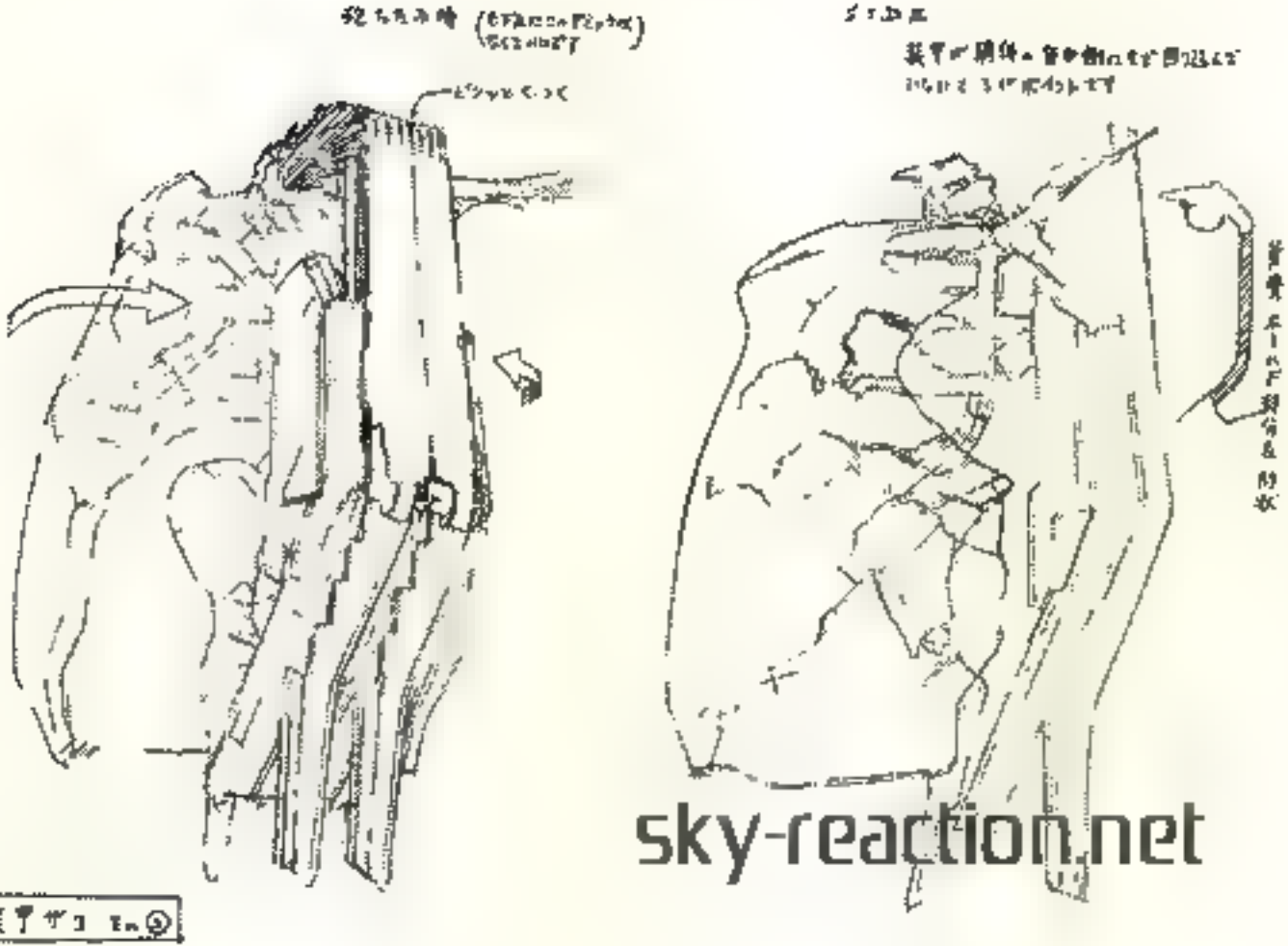


※ザカートは4人の力をひとつに合わせて操縦する教特の操縦方法であり、この空間自体がコントローラーになっている
球状のコクピットは機器がデリケートなこともあって外から直に入ることができない。乗り込む時は搭乗ユニットに乗って下側から連絡通路を伝って入る。

ザカート（オー形態）

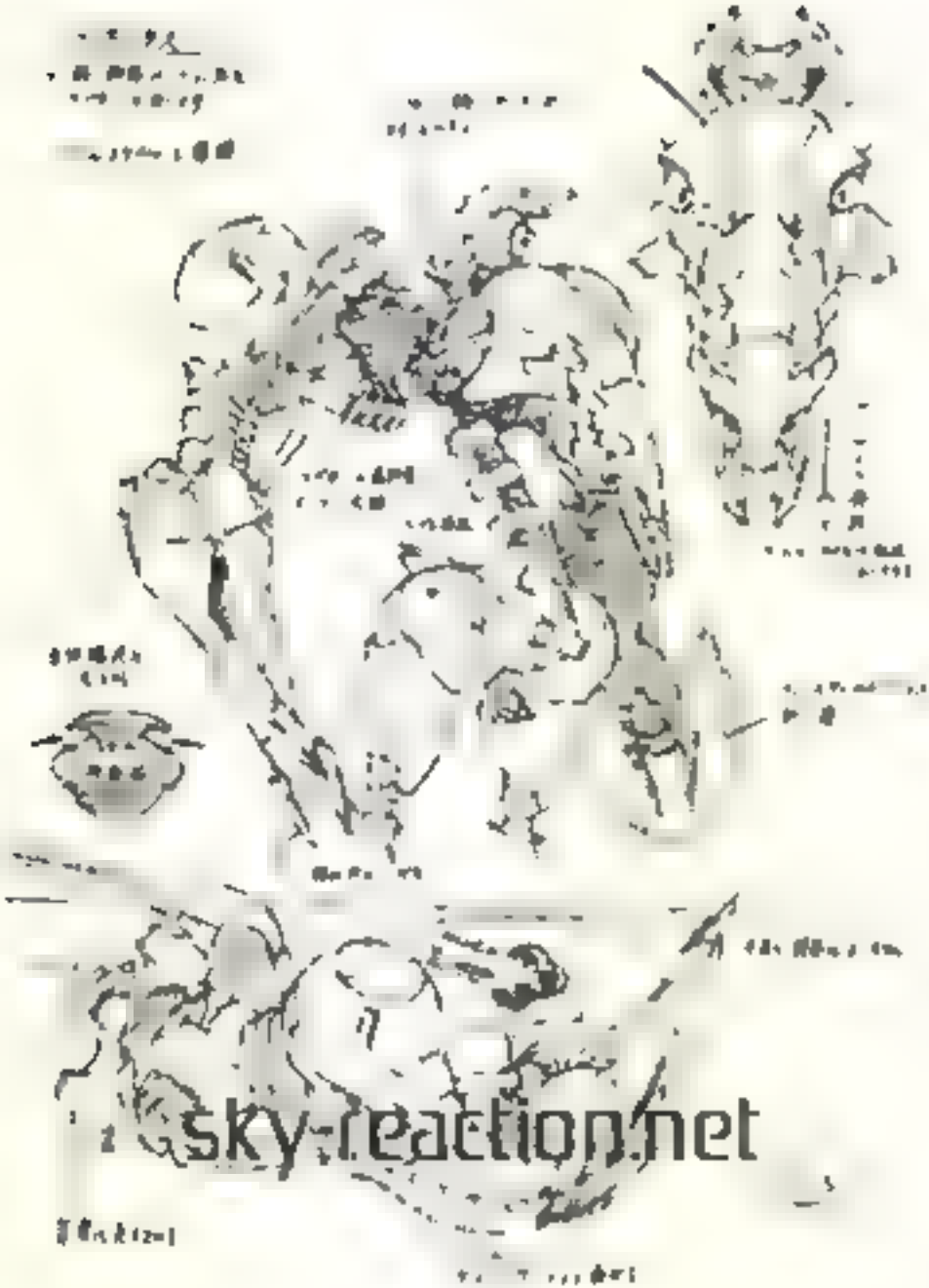
sky-reaction.net

sky-reaction.net



sky-reaction.net

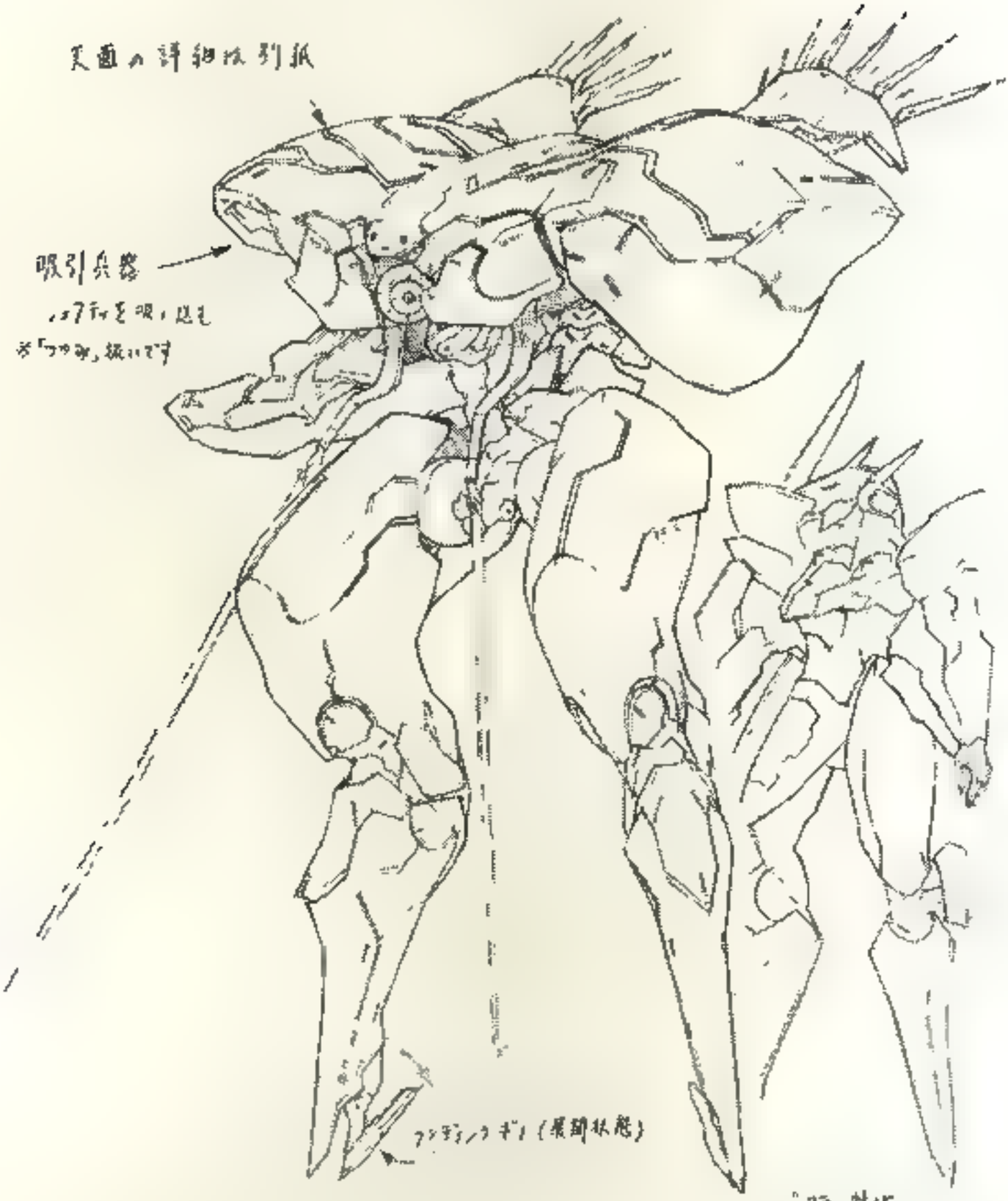
sky-reaction.net



sky-reaction.net

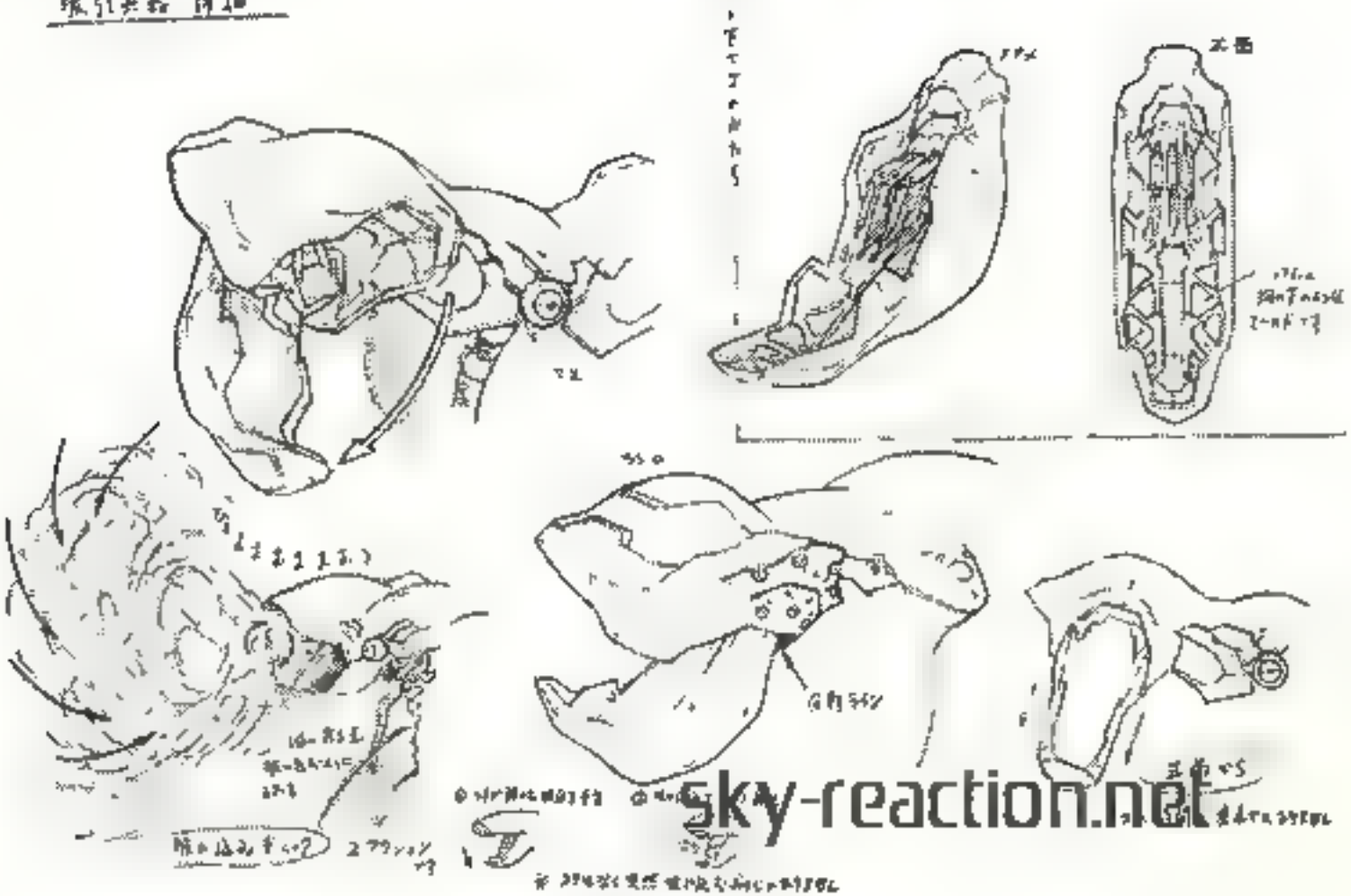
クラッド（前）

○ ラッキーハクエーションのひとつ
サイクロプス　マミーヘッドと同系統です。

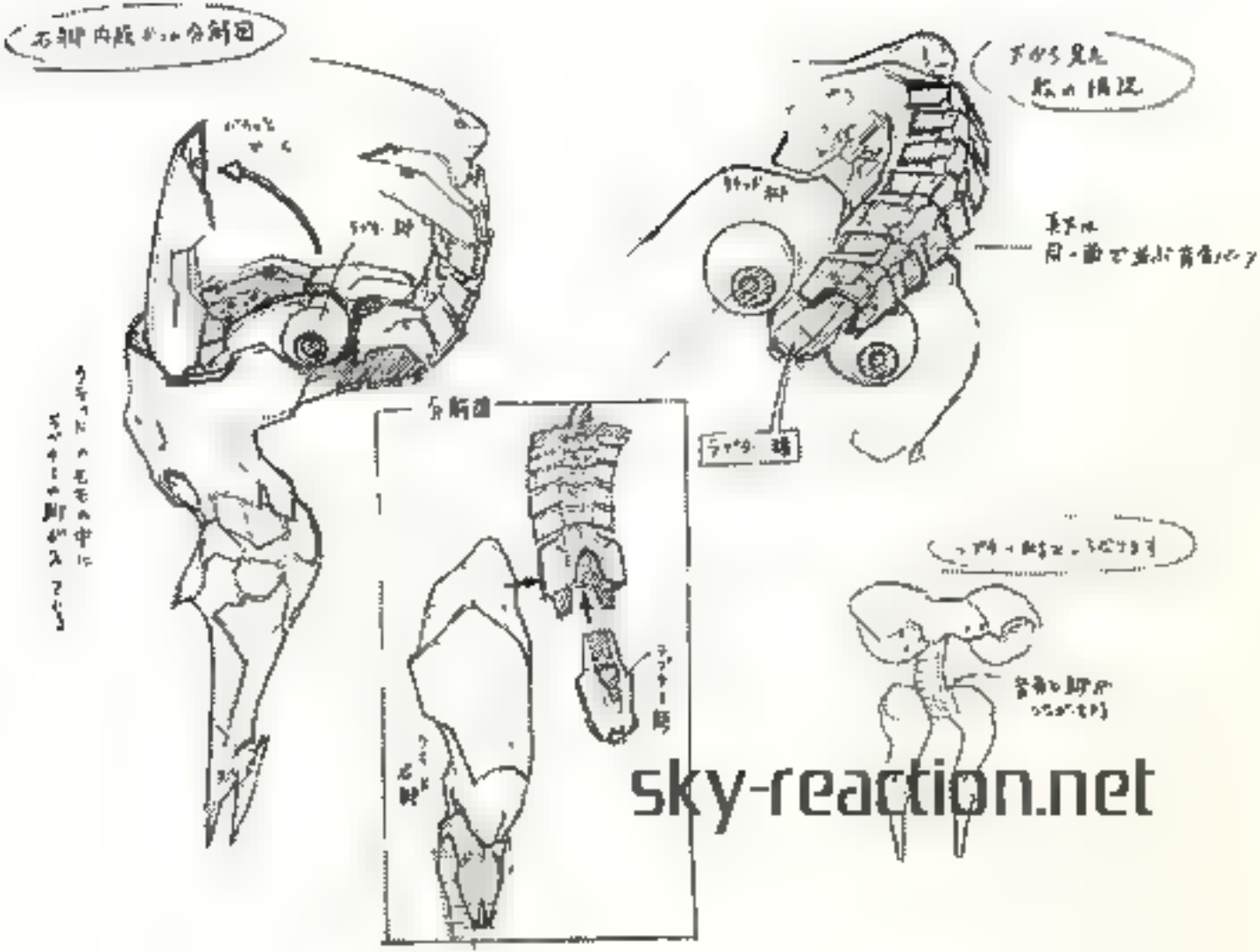


ハフティ対応
sky-reaction.net

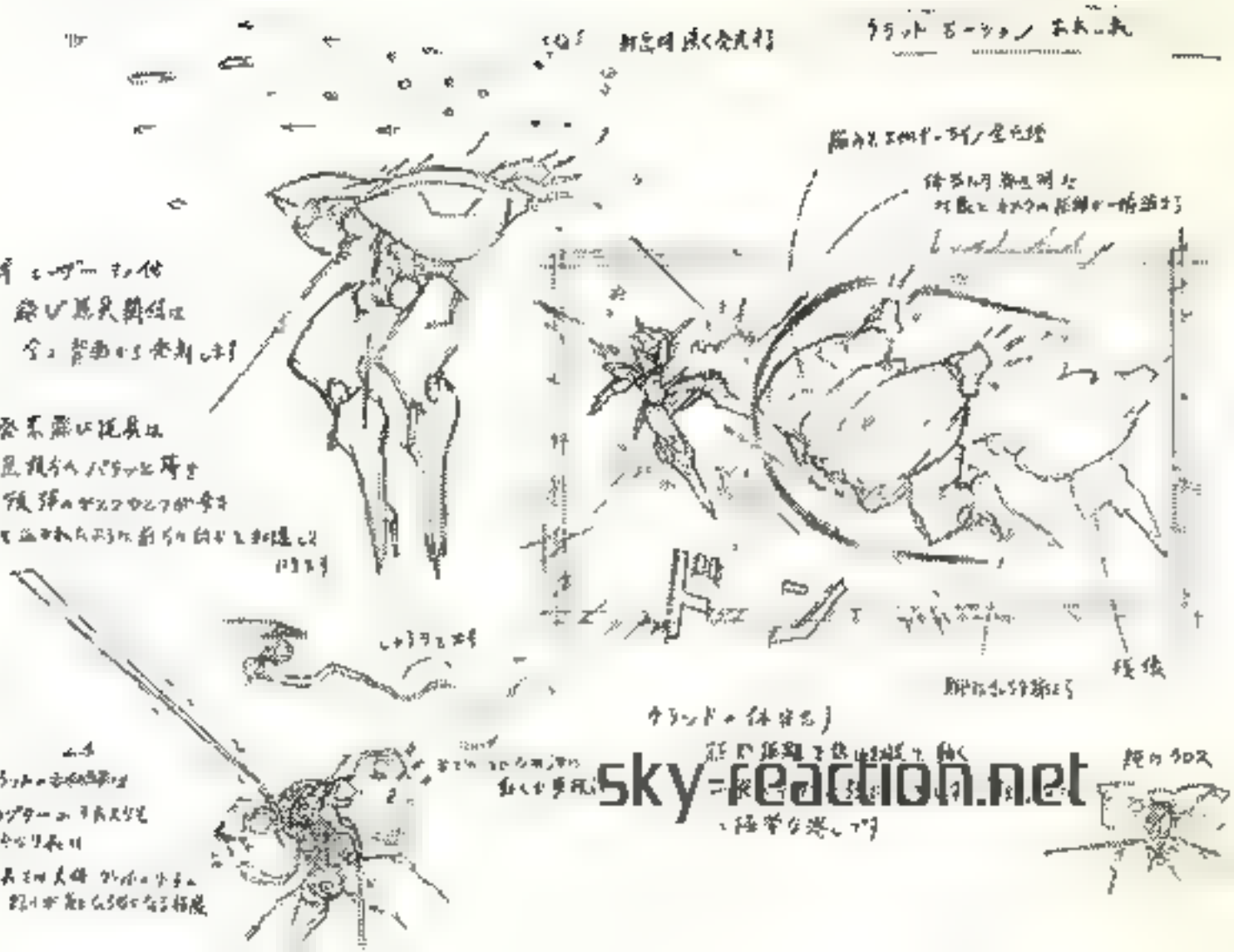
牽引兵器 詳細



sky-reaction.net

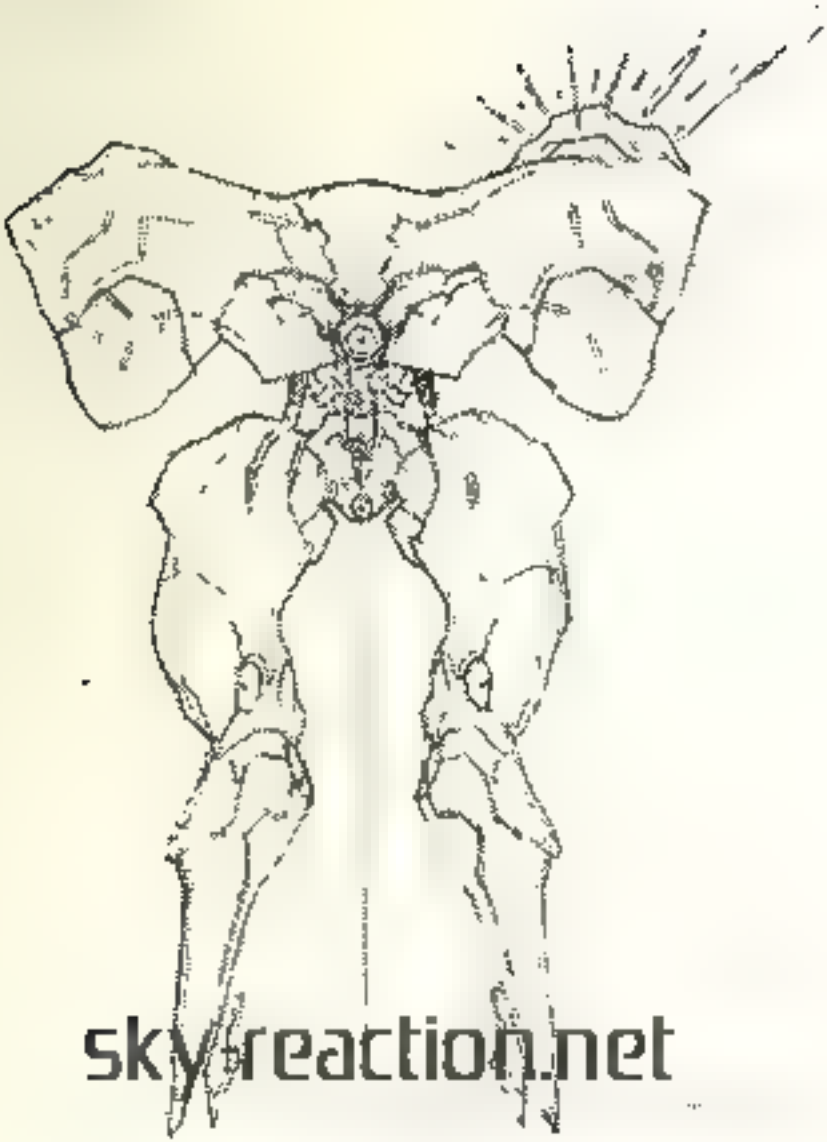


sky-reaction.net



sky-reaction.net

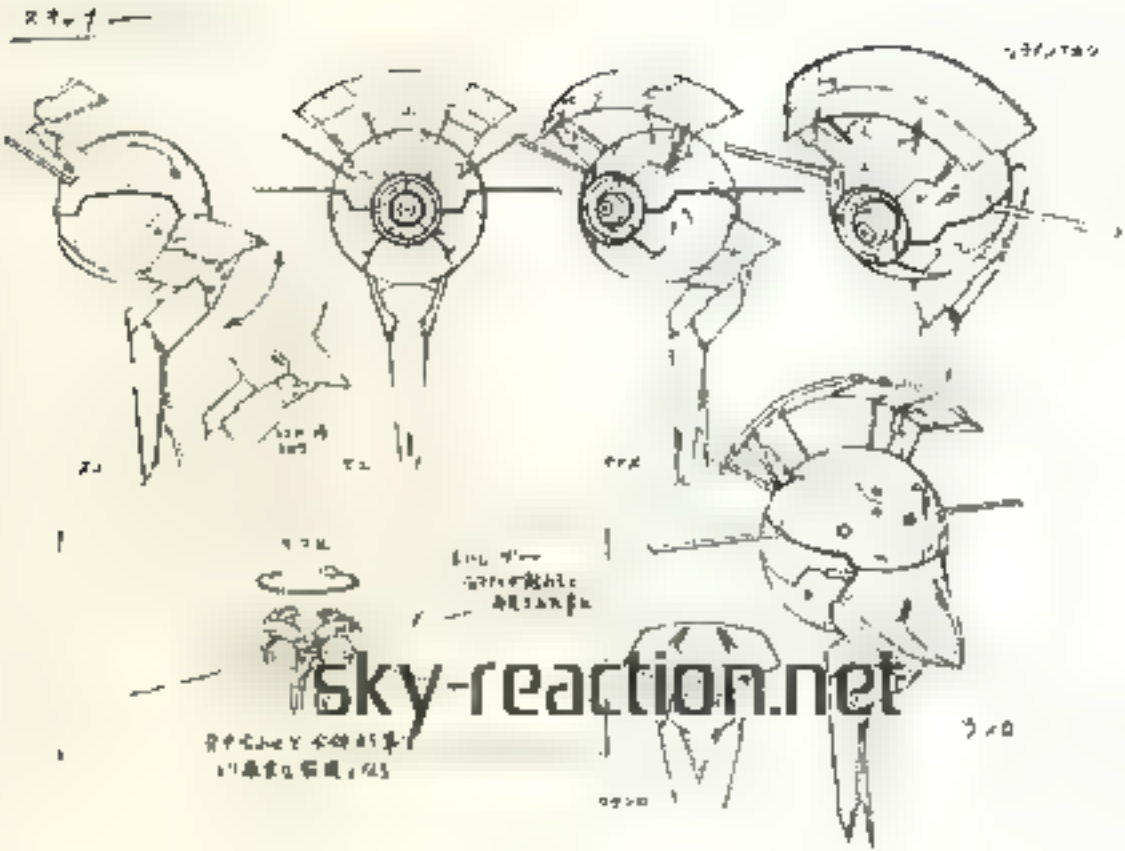
クラッド（正面）



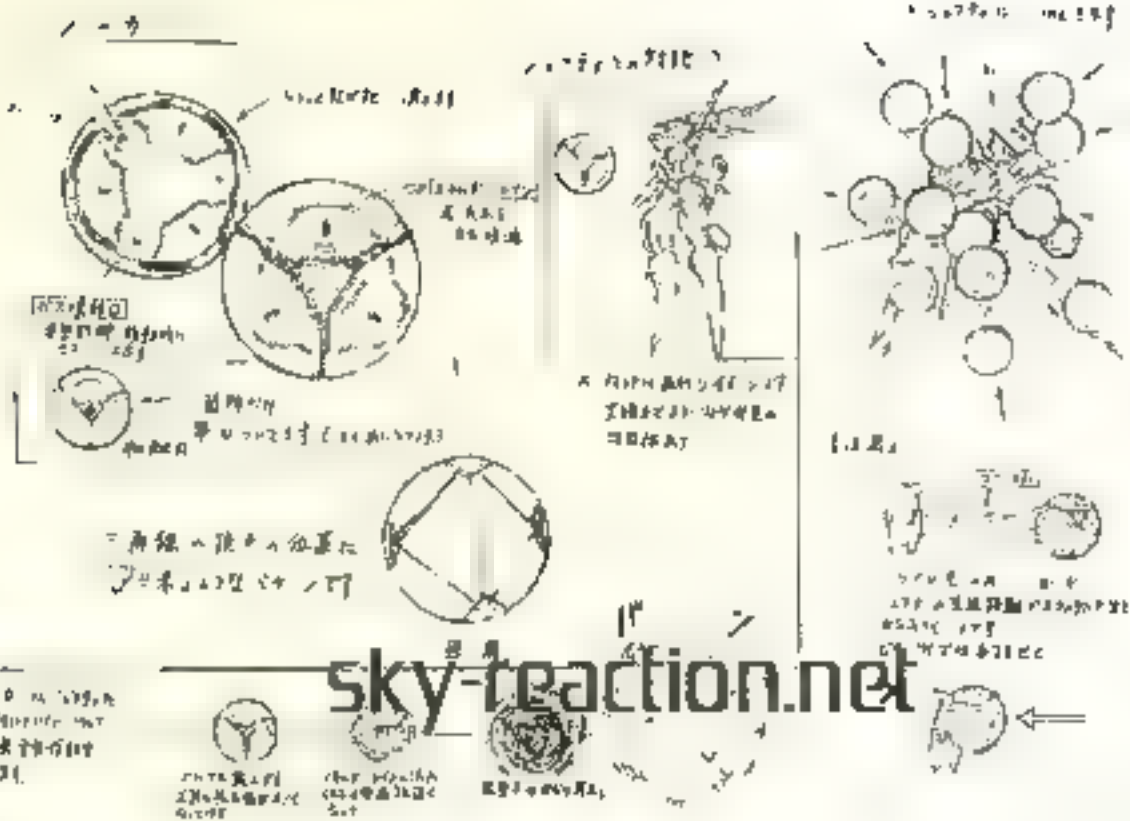
sky-reaction.net

sky-reaction.net

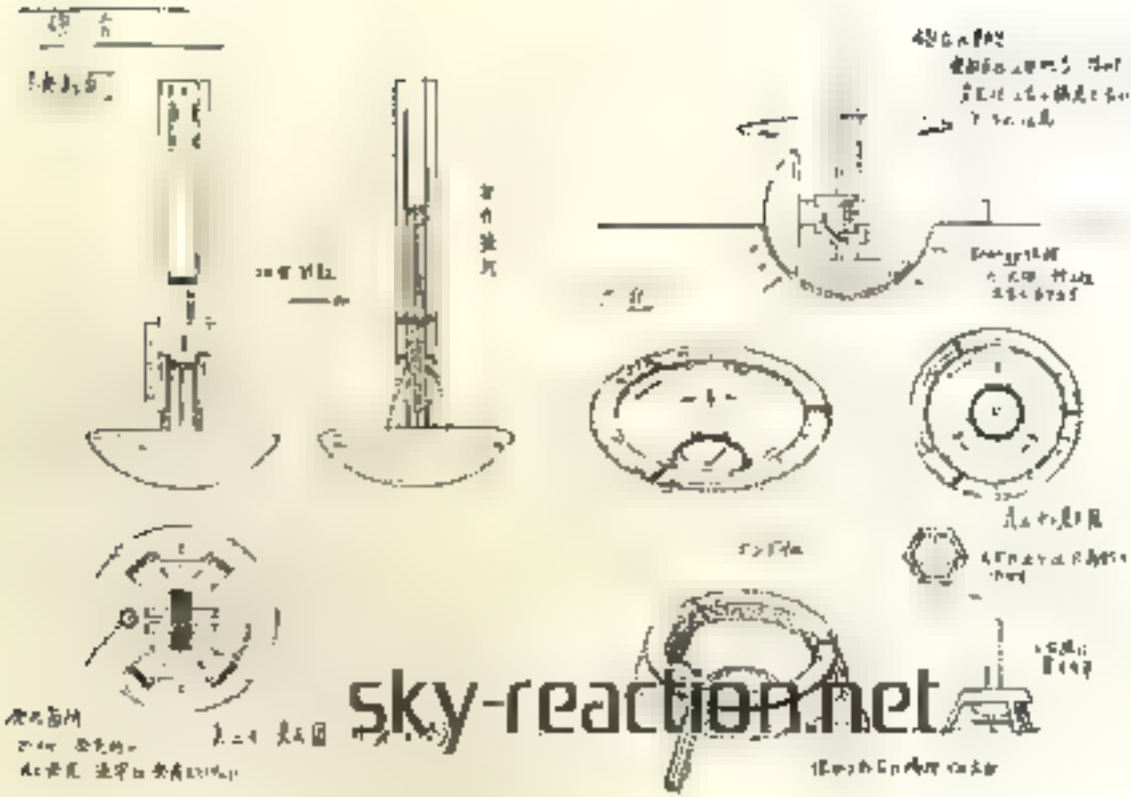
sky-reaction.net



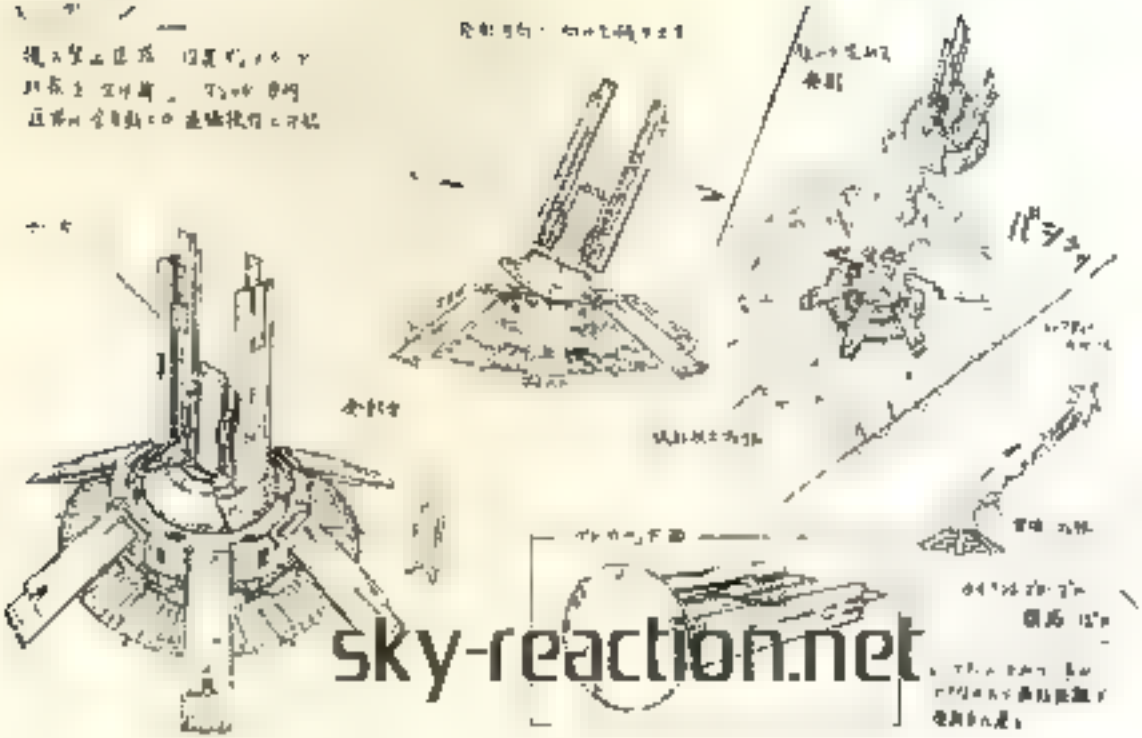
sky-reaction.net



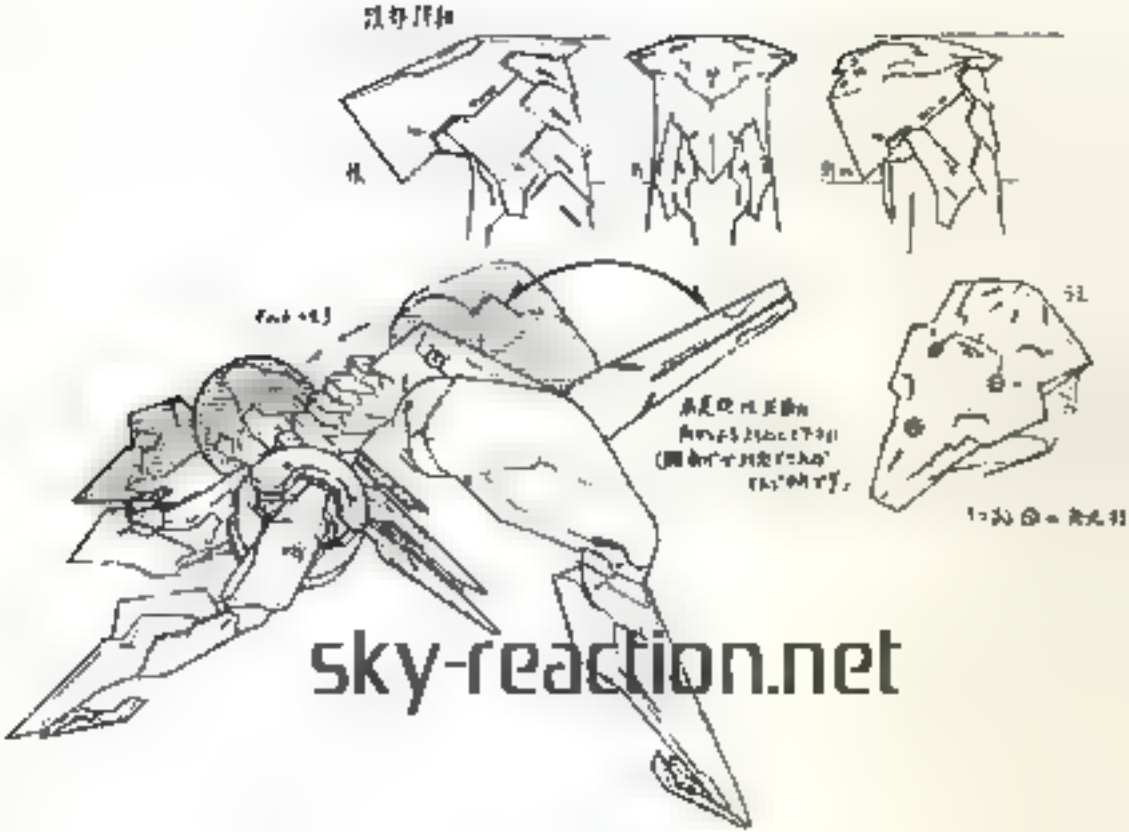
sky-teaction.net



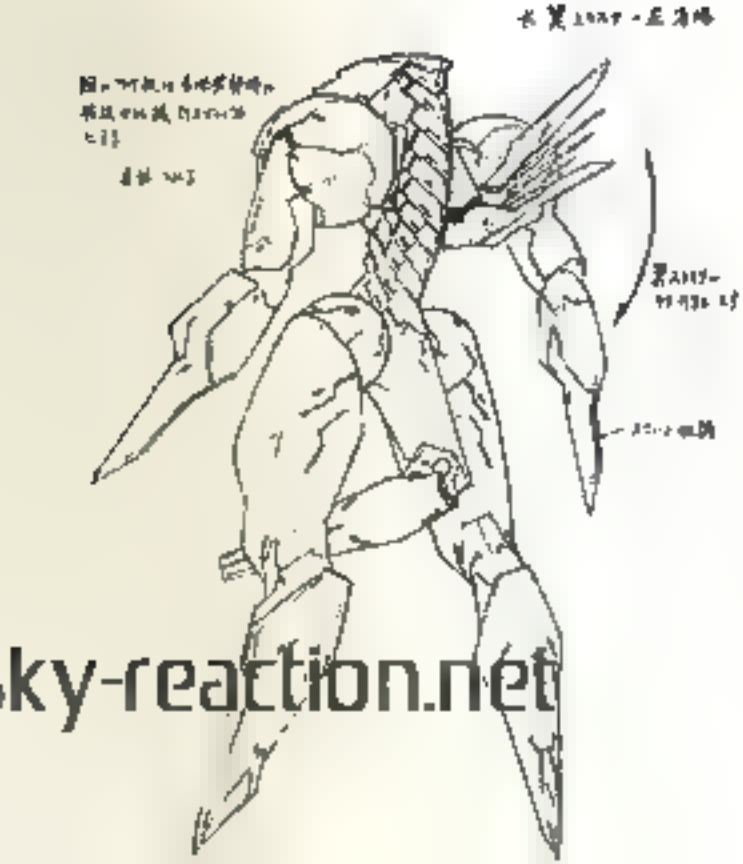
sky-reaction.net



sky-reaction.net

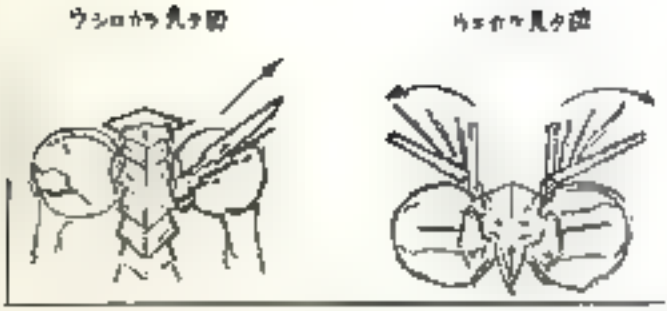


sky-reaction.net



sky-reaction.net

無人機



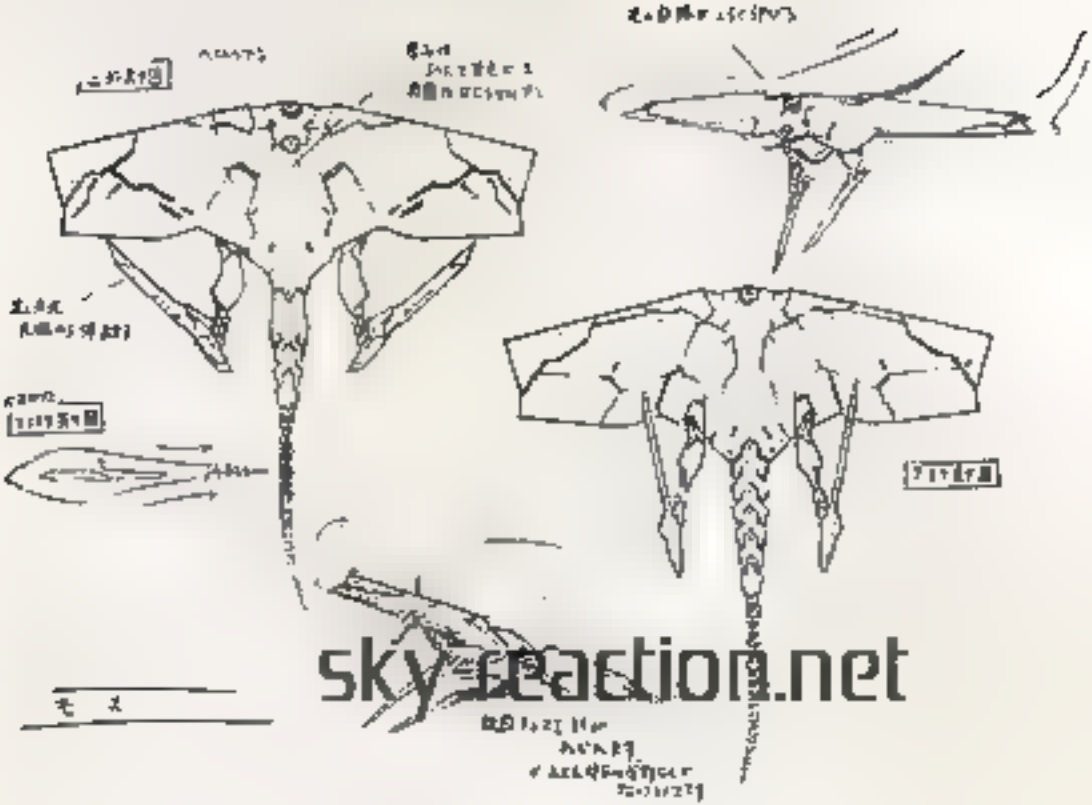
スラスターは
斜め上の方向に
扇の様にひらく

弾薬は胴体下部
(着地姿勢)を参照

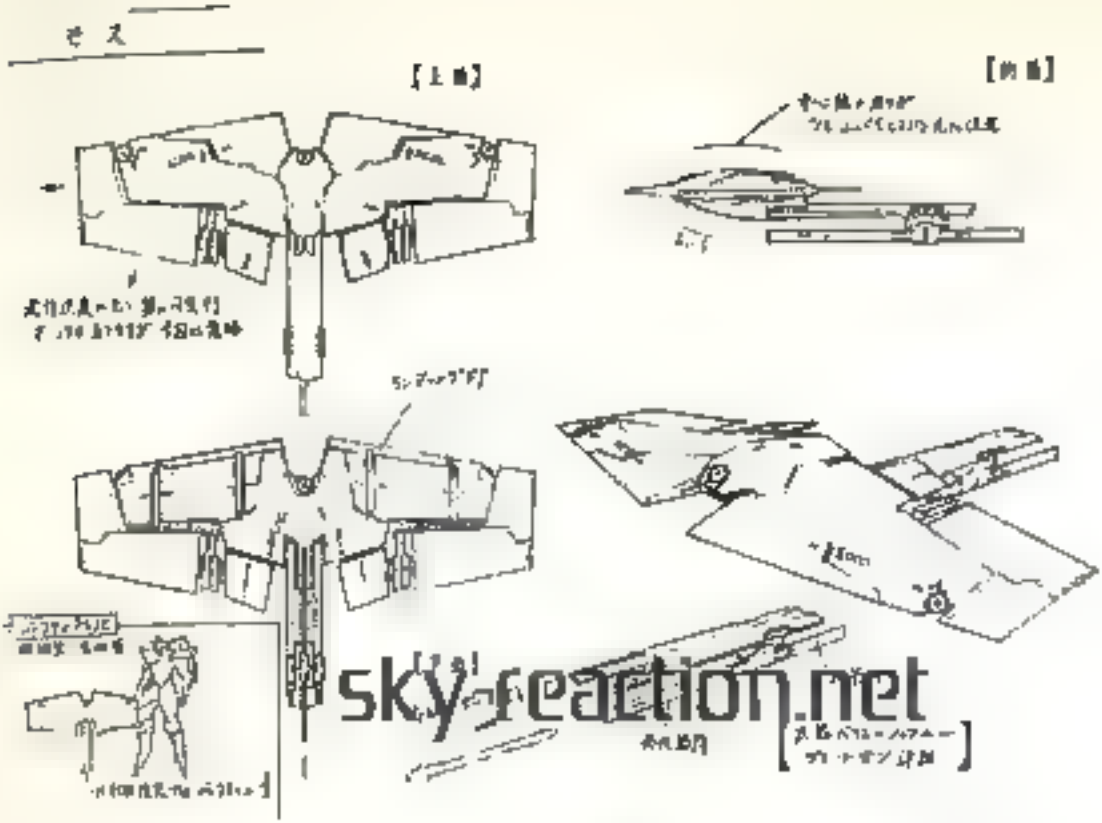
クレイモア

※ LEOPARD とは 兄貴機
帰還して 土台 型となるのは
LEOPARD
SPIDER は 着地姿勢の子

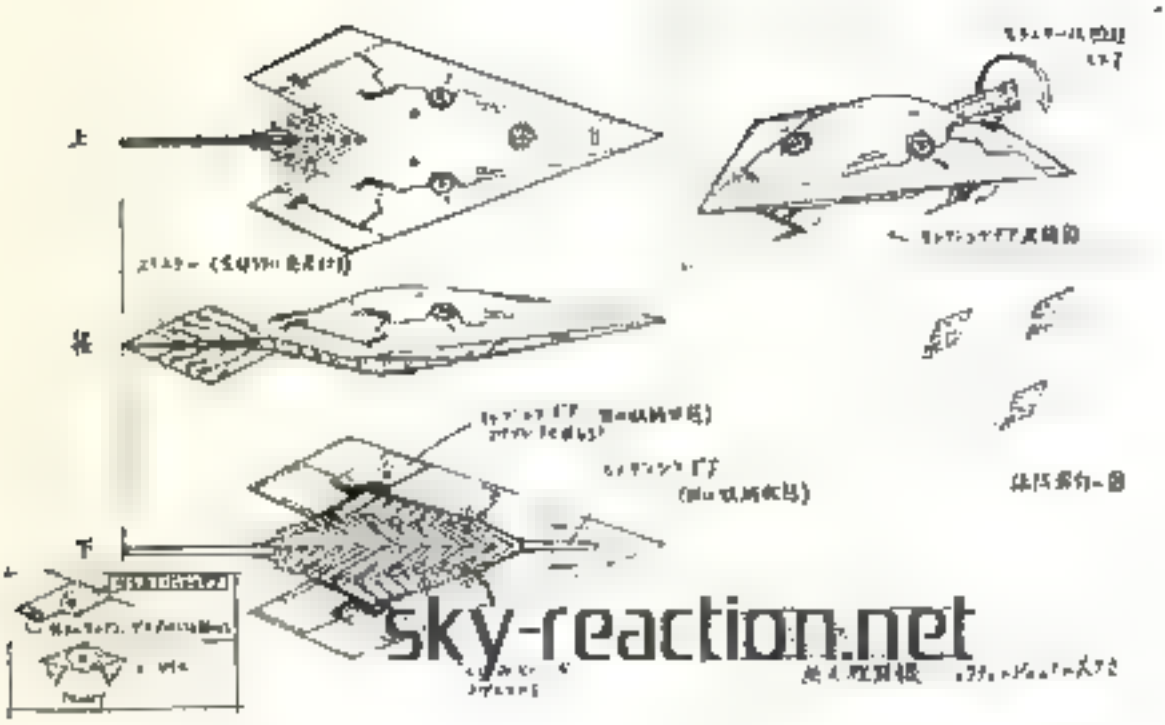
sky-reaction.net



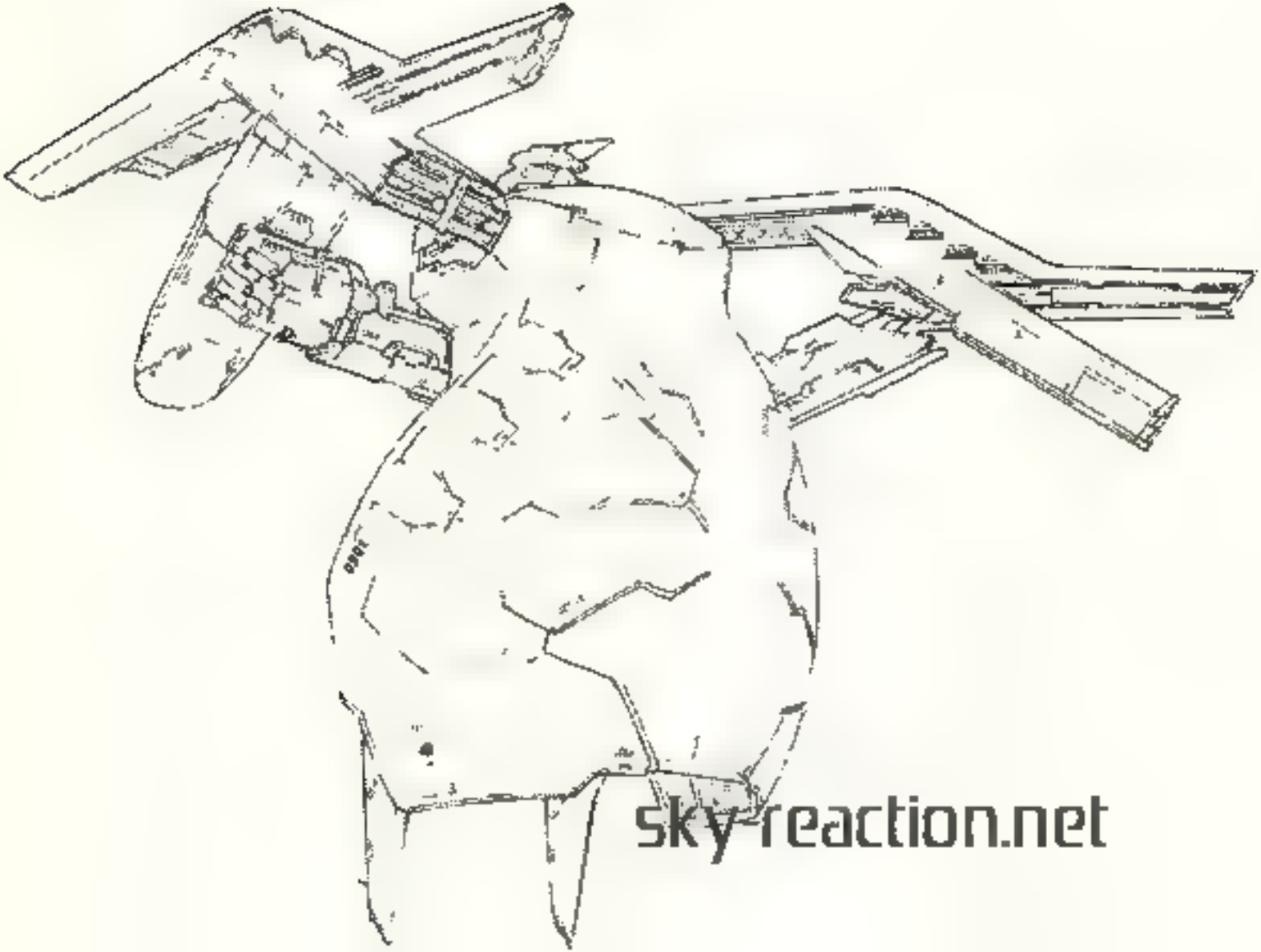
sky-reaction.net



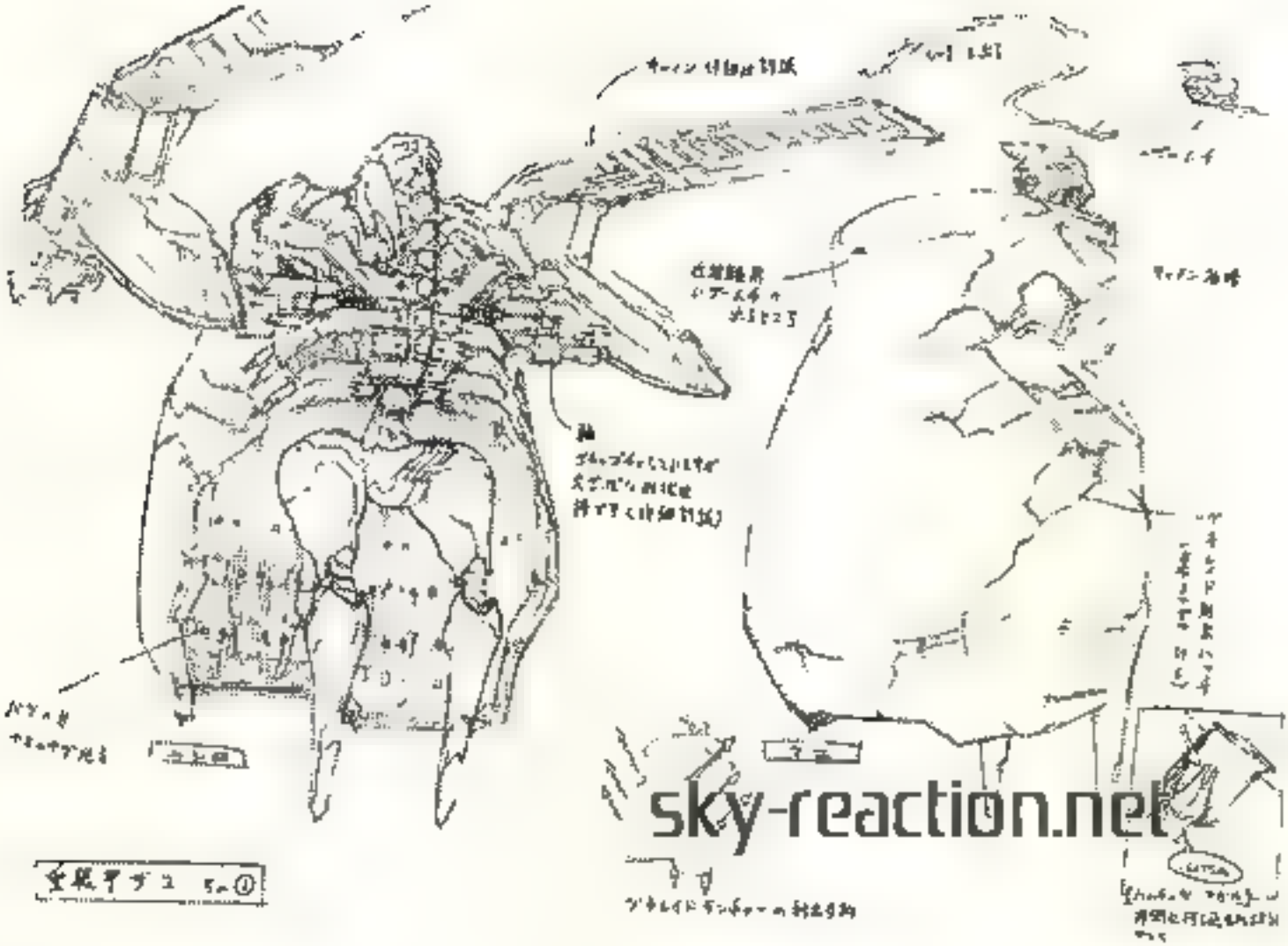
sky-reaction.net



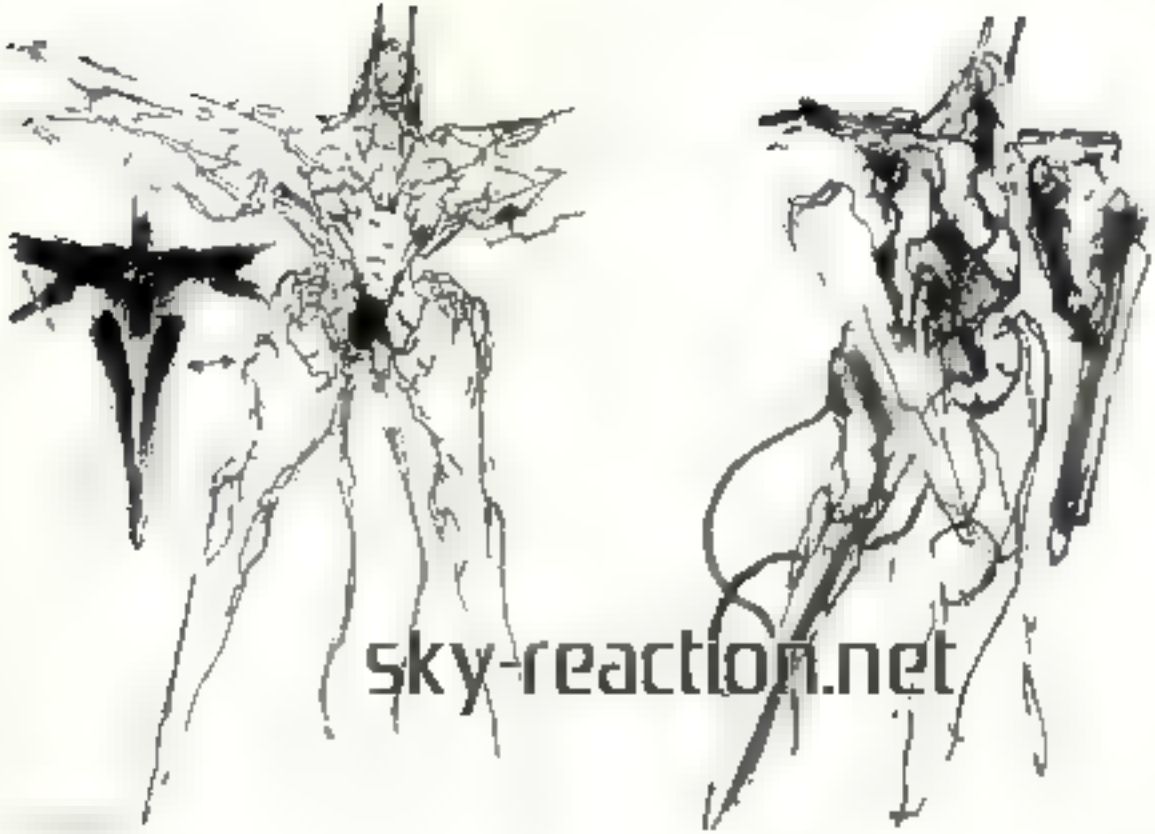
sky-reaction.net



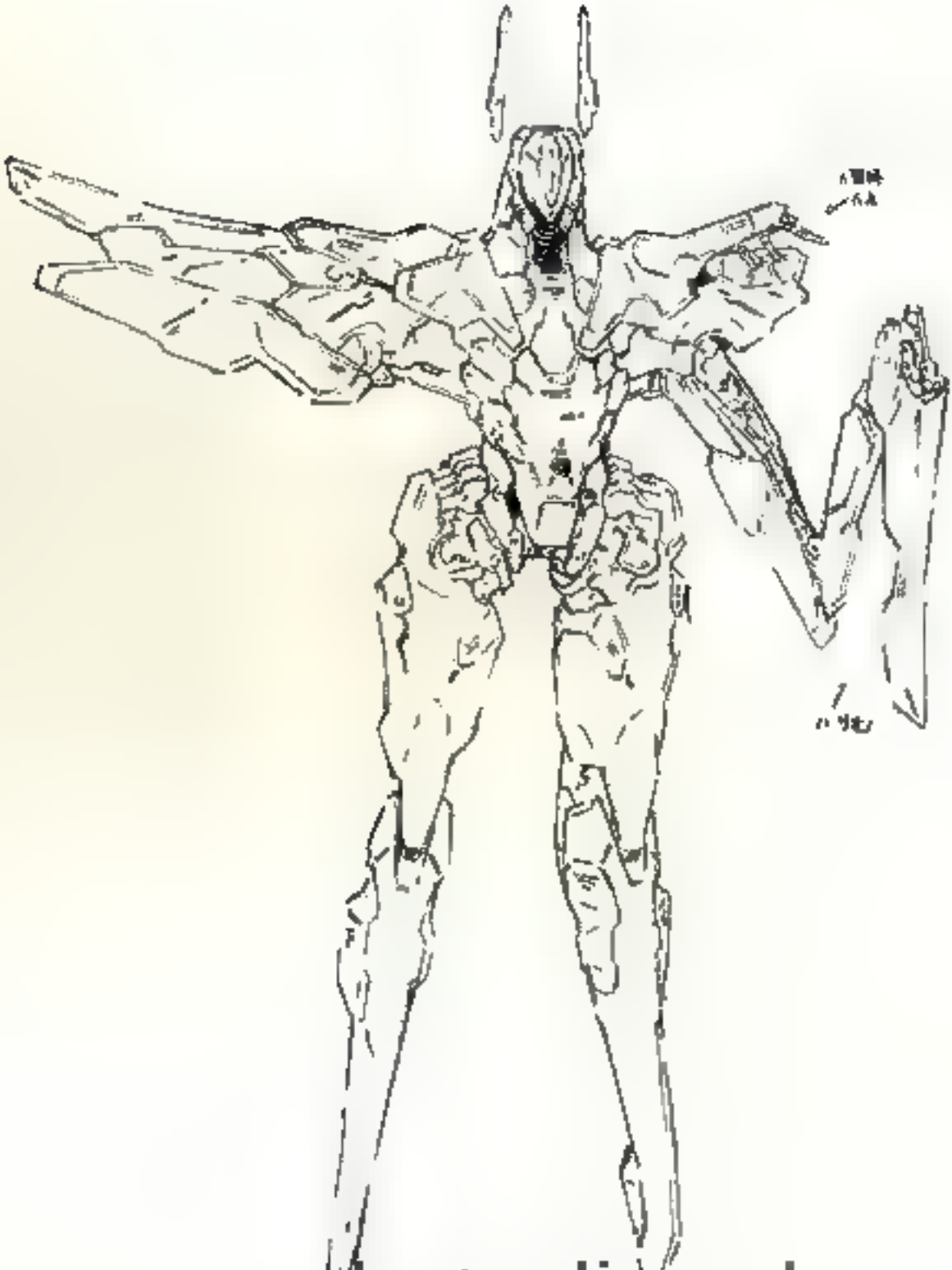
sky-reaction.net



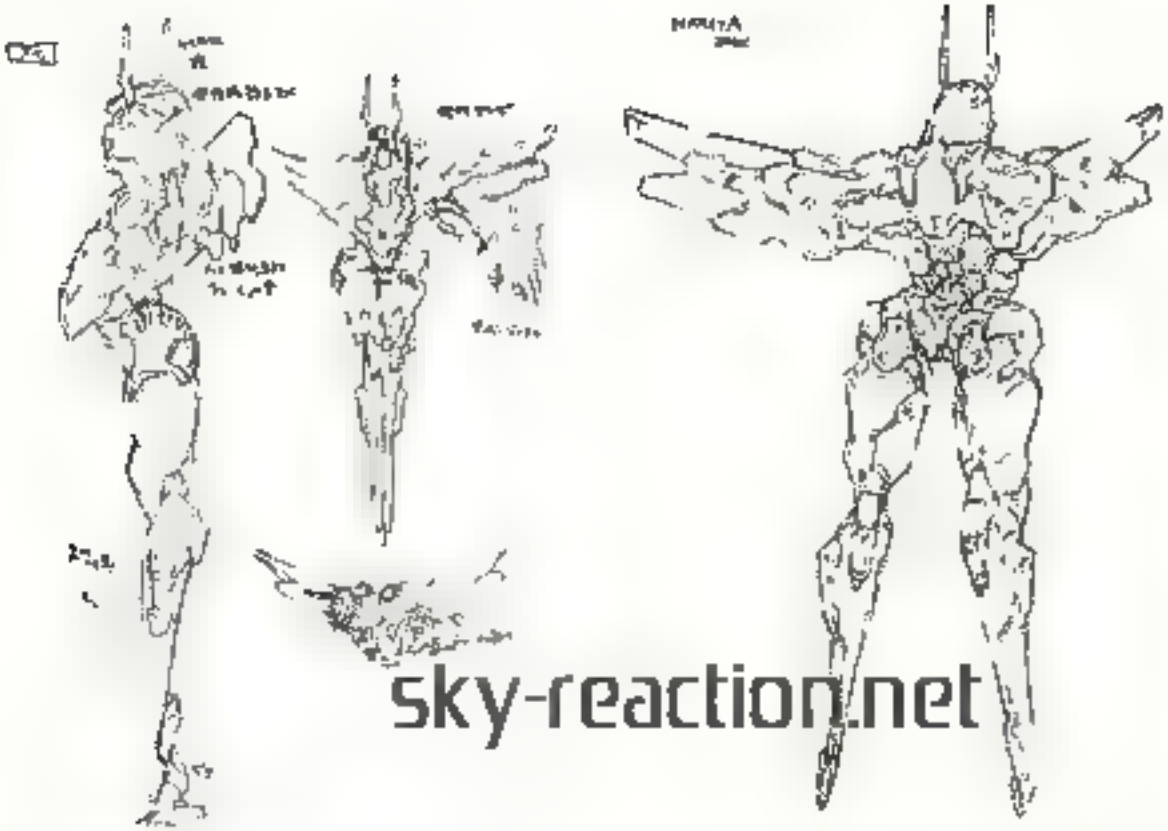
sky-reaction.net



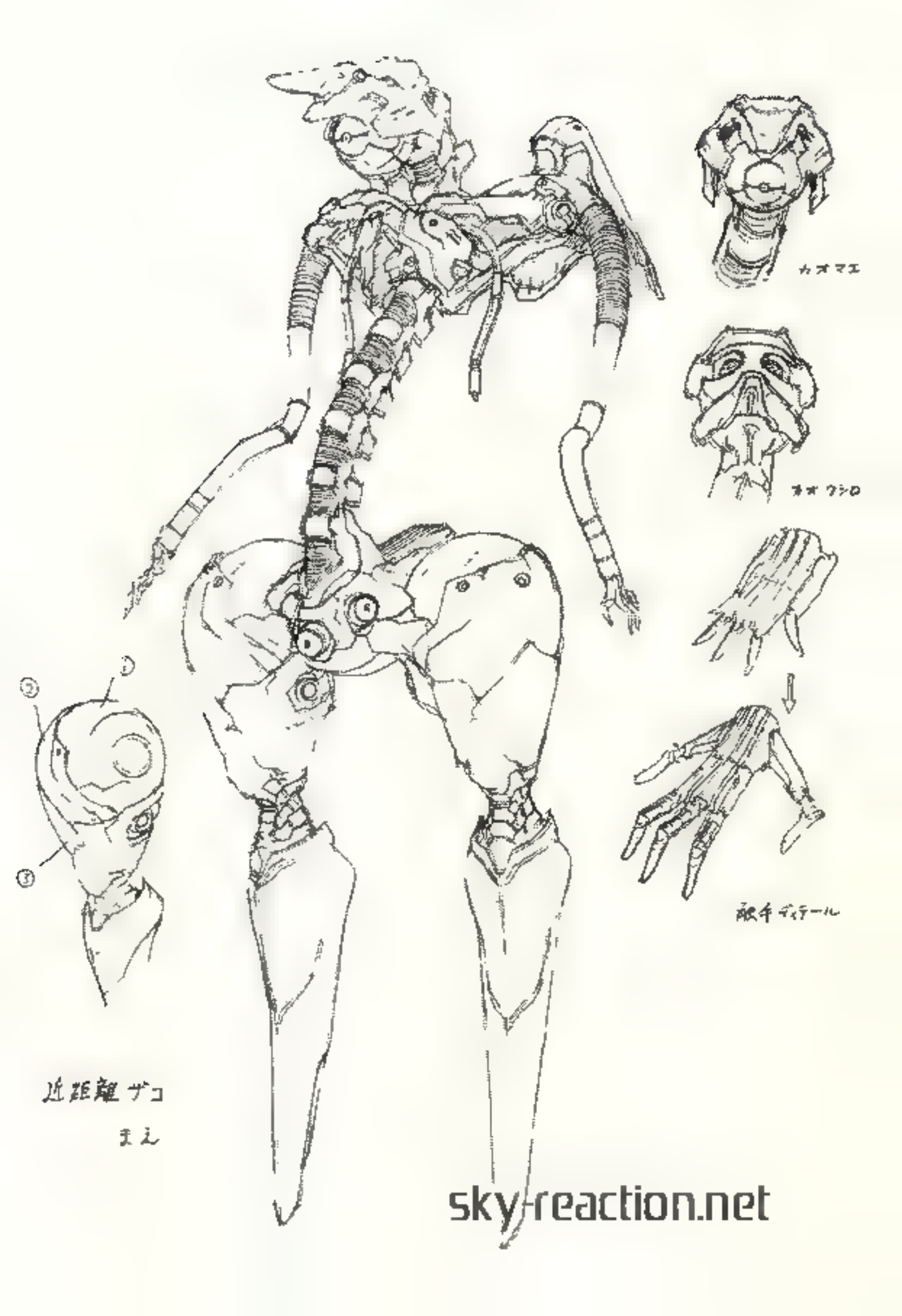
sky-reaction.net



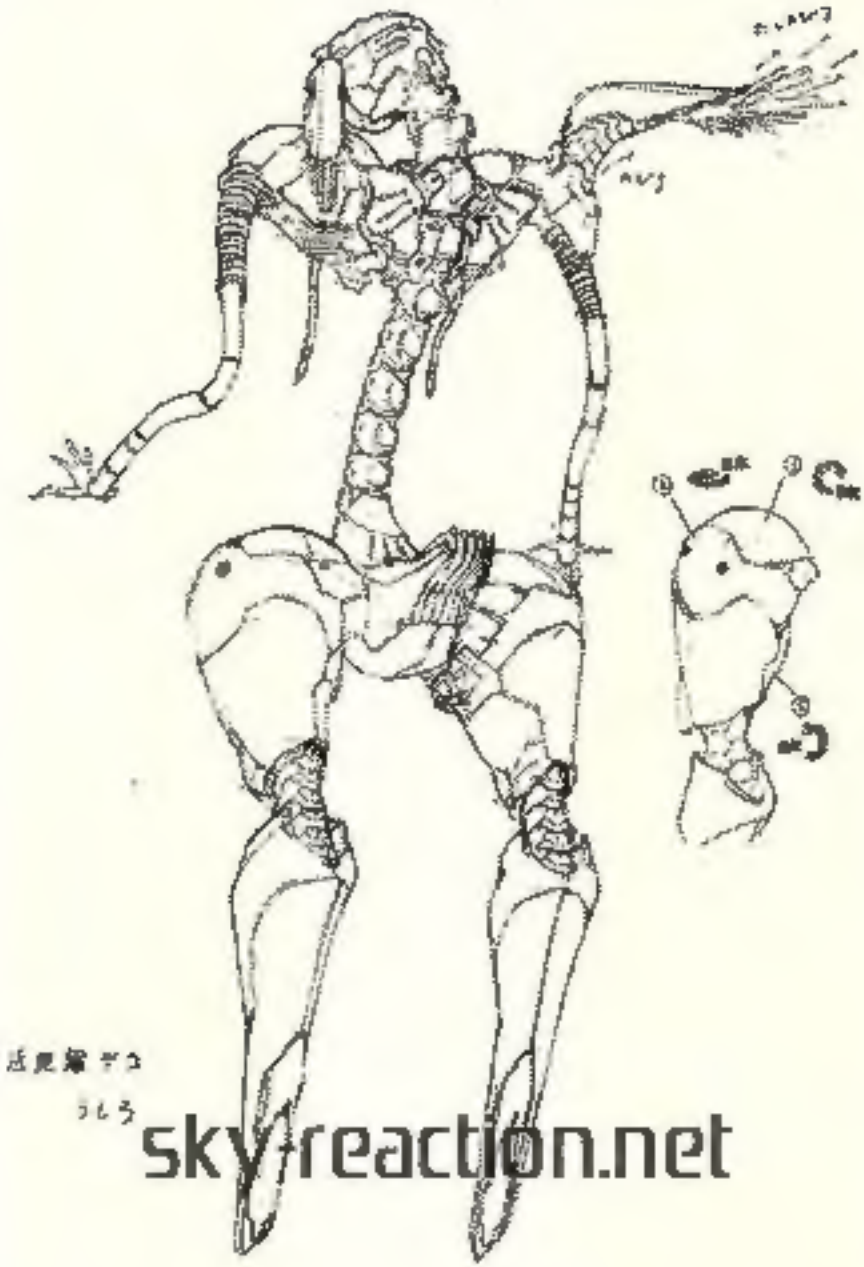
sky-reaction.net



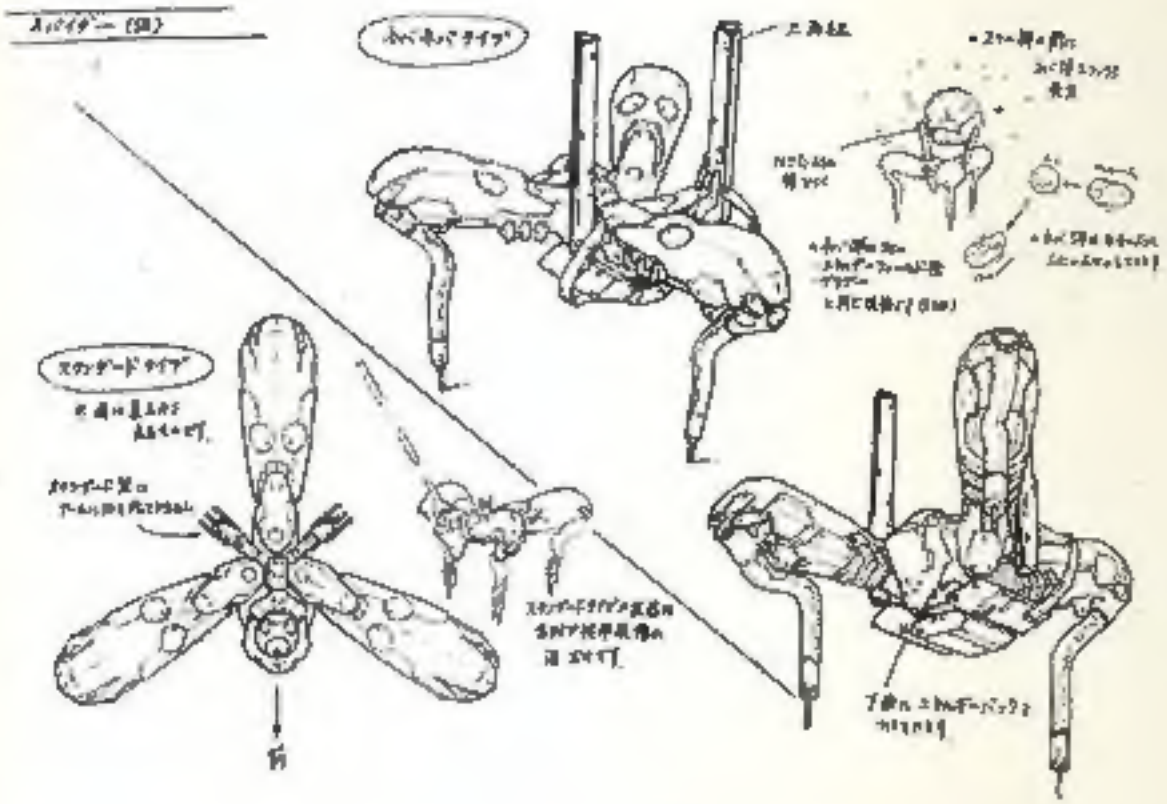
sky-reaction.net

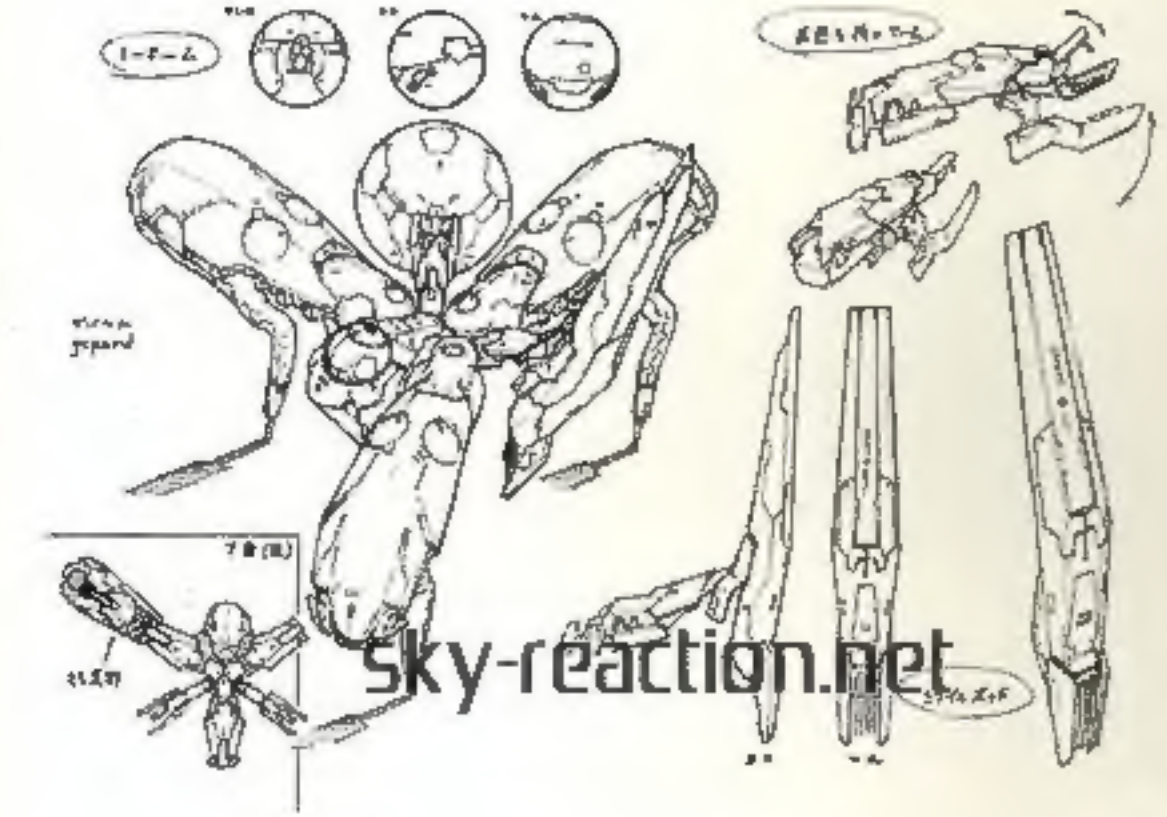


sky-reaction.net

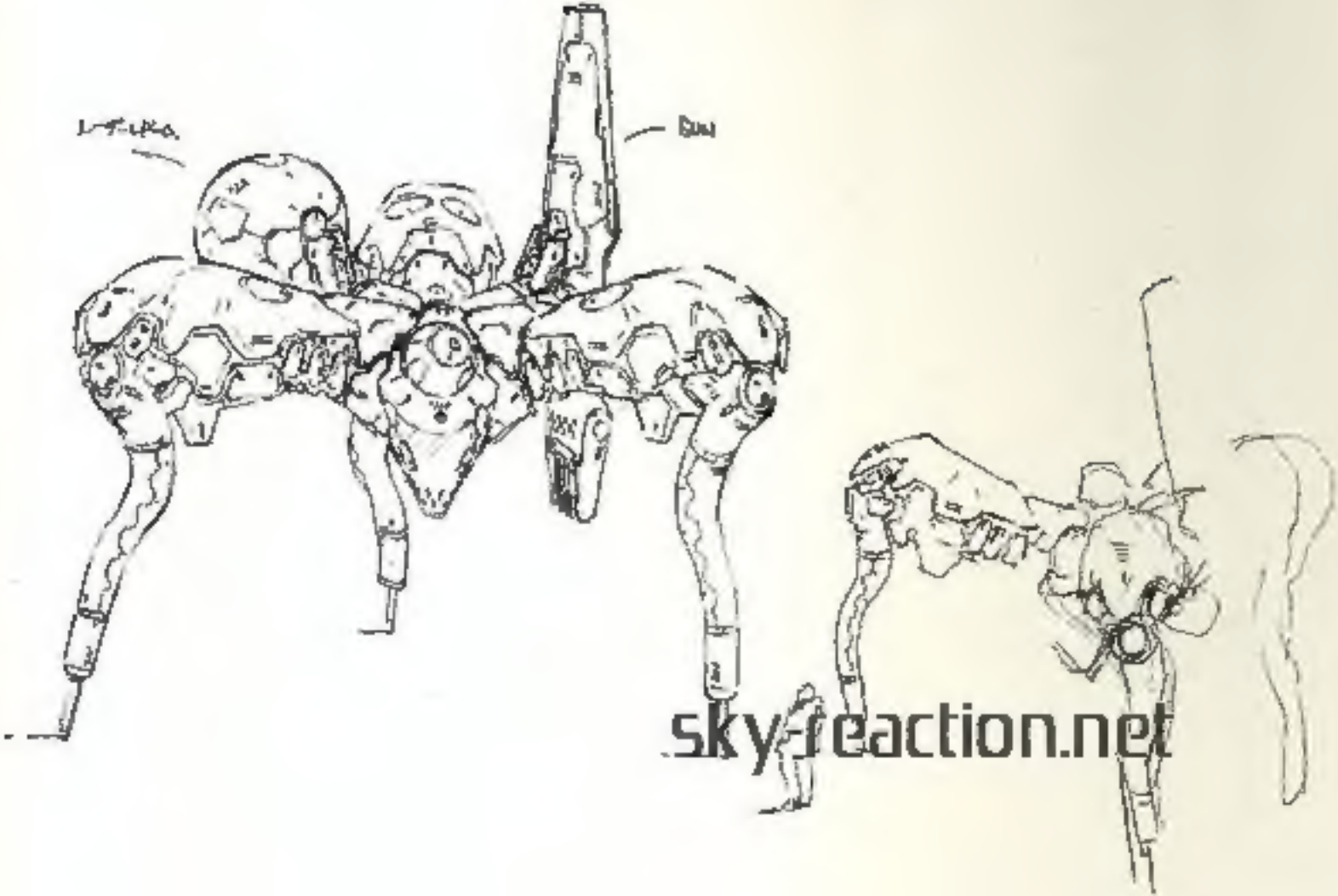


sky-reaction.net





sky-reaction.net


sky-reaction.net

9784047071100
ISBN4-04-707110-2
C0076 ¥2400E
定価：本体2400円(税別)
1920076024009

角川書店

Visual works of ANUBIS

sky-reaction.net

© 2001 2003 Konami Computer Entertainment Japan
"PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

●スタッフインタビュー　小島秀夫(プロデュース)／村田周陽(監督・脚本)／新川洋司(メカデザイン)／政尾翼(キャラクター原案)／西村誠芳(キャラクターデザイン・作画監督)／水谷崇(映像設計・3DCGディレクター)／金子一馬(ゲストキャラクターデザイン)　●シナリオ完全掲載　●キャラクター&メカニック設定資料　●フィルムストーリー